

# SFC 版 DQ3RTA 快適攻略チャート

腹黒パンダ

平成 20 年 2 月 29 日

## 概要

リアルタイムアタック (以下 RTA) とは、主に RPG 系ゲームでゲーム開始からエンディング終了までの実時間でタイムを競うやり込み競技であり、ドラゴンクエストを中心にさまざまなゲームで行われている。本書は、ドラゴンクエスト3でRTAに準ずる遊び方をする際の快適攻略に必要な知識をまとめたものである。

# 序論

本書は SFC 版 DQ3RTA を「ストーリーを壊す技は禁止」のルールの下でプレイする際に攻略する知識をまとめたものである。著者はこのチャートに書かれた戦術を用いて、運の良し悪しによるリセット禁止でプレイした 7 回のタイムを 2007 年秋に行われた DQ3RTA 大会 [12] での記録と比較すると、3 位 2 回、2 位 3 回、1 位 2 回に相当するタイムを出しており、またそのうち 1 回はまた公開されている同一ルールでプレイされた記録の中で最速である 3:12:34 というタイム (平成 20 年 2 月 29 日現在) を出している。よって、現在公開された戦略の中では最速の戦略をまとめたものと言うことができる。

また、過去に書かれたレポートでは全く記述されていなかった「忍び足を使うタイミング」などの非常に細かいことまで書かれているため、プレイ中道に迷わない程度の知識さえあれば誰でも RTA を楽しめるようなチャートとなっている。

## 0.1 プレイ環境

本書では連射機を使用していることを前提として書かれている。連射機の使用は必須ではないが、連射機を使用するとタイムは 5 分以上伸びると思われるので、良いタイムを目指すならあったほうが良い。連射機があればラーミア復活の際にトイレ休憩程度なら挟むことも可能である。

なお、著者が連射機を購入したのはごく最近で、上記で書かれた 7 回のプレイは全て連射機不使用である。

## 0.2 裏技

本攻略で使用する裏技 (バグか仕様か判定の難しい技) は以下の通りである。

### 0.2.1 装備技

戦闘中に「装備」コマンドから防具を装備し直すことで守備力の変動を消す技。その際に装備し直す防具はすでに装備しているものをもう一度選ぶだけで構わない。

### 0.2.2 増殖技

袋から袋に「魔法の鍵」を渡すことで「袋 1 ページ目上から 2 つ目」の道具を増やす技。成功すると「袋 1 ページ目上から 4 つ目」と「袋 1 ページ目上から 2 つ目」に同じ道具が現れる。

2.1 で決めた名前の文字数によって増殖のキーアイテムが「魔法の鍵」から変化するらしいので、2.1 で名前は「あ」にしないと「魔法の鍵」でアイテムを増殖できるかは保証されない。

この技を使用後にセーブするとリセット時に必ずセーブデータが消える。そのためリセットを戦略に組み込む場合(バイクルト習得時など)は、増殖技はそれ以降にしか使用できない。

なお、この技を用いてオーブを増殖すると入手に一番時間のかかるシルバーオーブを取らずに済むため大幅にタイムが短縮されるが、本攻略ではストーリーを壊す技は禁止しているのでオーブは増殖しない。

### 0.2.3 バラモスにマホトーン技

バラモスにマホトーンを使用するとローテーションが  
イオナズン 攻撃 激しい炎 攻撃 メラゾーマ メダパニ イオナズン バシルーラ 最初へ  
から、  
攻撃 激しい炎 攻撃 バシルーラ(不発) 最初へ  
に変化する技。バシルーラ以外の呪文を唱える行動が飛ばされる。

一般的にこの技が裏技と認知されているか不明だが、著者は、他の呪文はパーティのステータスを変化させるだけの呪文なのに対し、バシルーラは「仲間を外し、そのデータをルイーダの店に送る」「装備品以外を袋にしまう」などの特殊な処理を含む呪文なため、バシルーラだけ飛ばされないローテーションになってしまったのではないかと考えているためこの項に含めることにした。

## 謝辞

著者の Blog(腹黒パンダの RTA 日記 <http://harapan.exblog.jp/>) のコメント欄で有用な議論をさせて頂いた多数の方々に感謝申し上げます。

# 攻略チャート

## 書式について

- : ゲーム進行に必須なフラグ関連の行動
- : メニューを開かずに行う行動
- : メニューを開いて行う行動
- : ゲーム外で注意すべきこと

黒印 ( ) は状況に応じて行う行動になる

## その他注意点

- ・ダメージの回復は、特にこのタイミングですべきだというもののみ記述されており、それ以外の時の回復をいつするかは各自の判断に任される
- ・複数のキャラに同一の行動をする (全滅時の教会蘇生、薬草を用いた満タン行為など) 時は、連射機で先頭のキャラを選んでしまうロスを防ぐため先頭のキャラは最後にする

# 第1章 ゲーム開始まで

連射機の B、X、L を手動連射に設定する

ビデオの録画を開始する

電源を入れると同時にタイムを計り始める

冒険の書を作成する：名前「あ」性別「女」表示速度「8」音声「ステレオ」

## 第2章 船入手まで

### 2.1 性格決定

個人情報を入力する：本名「あ」生年月日「1月1日」

女神の質問に答えて性格を「なまけもの」にする。最初の問いによって操作が以下のように変化する

「冒険に出るとき仲間を連れるより強力な武器、防具を持ったほうが心強いですか？」	その他
「身体を動かすのは好きですか？」まで「いいえ」	「何か失敗してもあまり気にしないほうですか？」まで「いいえ」

「友達が多いほうですか？」からは「はい」を選ぶ

場面移動後すぐ左に進み森を抜ける

場面移動後は連打でアリアハンへ

### 2.2 アリアハン

母親が部屋から出るまで連打

力の種：右の棚

母親に当たって連打、城の前まで行く

城に入って王様と会話：旅人の服、棍棒 2、檜の棒、50G：自動入手

ラックの種：王の間左下、左の棚

ルイーダの店で仲間を作成する

#### 2.2.1 ルイーダの店

仲間選定の基準は 7.1 を参照せよ。

この戦略は、アリアハン大陸での戦闘を高火力で薙ぎ払いつつピラミッドまでを攻略する方針である。そのため序盤のみ盗賊よりも火力の高い、力の種を 5 つ投与した戦士 (男) が魔法使いを使用し、ピラミッド攻略後に盗賊を加入させる。

商人 (男)：素早さの種を 5 つ投与

盗賊 (女)：スタミナの種を 5 つ投与で「タフガイ or 鉄人」

魔法使い 1 (女)：スタミナの種を 5 つ投与で「タフガイ or 鉄人 or 体力 17 以上でその他」

魔法使い 2 (女)[魔法使い 1 がタフガイ以外の場合]：スタミナの種を 5 つ投与で「タフガイ or 鉄人 or 体力 17 以上でその他」

少なくとも一方は「タフガイ or 鉄人」にすること  
戦士 (男)[魔法使い1がタフガイの場合]：力の種を5つ投与  
戦士 (女)：スタミナの種を5つ投与で「タフガイ or 鉄人」  
全員鉄人ではHPに不安が残るので、その場合戦士 (女)はタフガイになるまで粘る  
戦士 (女)、戦士 (男)or 魔法使い2 (女)、魔法使い1 (女)を仲間にする  
使用：力の種：勇者 勇者  
渡す：旅人の服：勇者 魔法使い [前列]  
渡す [戦士 (男)がいる場合]：棍棒：勇者 戦士 (男)  
渡す：棍棒：勇者 戦士 (女)  
レーベへ向かう

### 2.2.2 レーベまででの戦闘

森を突っ切って最短距離でレーベを目指す。出てくる敵は全て倒す。  
魔法使いのメラは対象がランダムなので、無駄打ちしないよう注意する

## 2.3 レーベ

力の秘密：左上民家、棚  
売却 [戦士 (男)がいない場合]：棍棒：勇者  
売却：ラックの種、力の秘密：勇者  
購入：薬草9、キメラの翼2：袋  
ナジミの塔へ向かう

## 2.4 ナジミの塔

### 2.4.1 ナジミの塔での戦闘

人面蝶以外とは基本的に戦い、勇者 Lv2 その他 Lv3 か、魔法使いのMPが切れたらその後は逃げる。

魔法使いのメラは対象がランダムなので、無駄打ちしないよう注意する

並び替え [勇者以外が Lv2]：戦 魔 戦 or 魔 勇  
回復 [上と同時]：薬草：袋 HPの減ったキャラ  
おてんば辞典：4F 左の本棚  
じじいと会話：盗賊の鍵：自動入手  
塔から落ちて外に出る  
使用：キメラの翼：袋 レーベ

## 2.5 レーベ

宿に泊まる

教会で死者蘇生 [死者がいる場合]

賢さの種：右上の家 1F、右の壺

2F のじじいと会話：魔法の玉

毒消し草 [毒を受けた場合]：上の棚

使用 [毒を受けた場合]：毒消し草：戦士 毒を受けたキャラ

使用：キメラの翼：袋 レーベ

いざないの洞窟へ向かう

### 2.5.1 いざないの洞窟まででの戦闘

勇者 Lv2 その他 Lv3 になるまでは戦いやすい敵とは戦う。その後は逃げる。

戦士が 2 人いる場合はホイミスライムにも勝てる

回復はしなくてもいざないの洞窟まで持ちそうなら、回復は魔法の玉の使用と同時に行う

## 2.6 いざないの洞窟

### 2.6.1 いざないの洞窟での戦闘

基本的に全て逃げる。経験値が足りない場合のみ数が少なく倒しやすい敵が出れば戦う。

使用 [HP の減ったキャラがいる場合]：薬草：袋 HP の減ったキャラ

使用：魔法の玉：戦士 (左下壁の前)

聖なるナイフ：B1 左下の宝箱

旅の扉からロマリア地方へ

## 2.7 ロマリア

チェックポイントとしてタイムを見る

宿に泊まる

教会で死者蘇生 [死者がいる場合]

くじけぬ心：教会の棚

頭がさえる本：教会中央の本棚

皮の帽子 [金銭と薬草に不安がある場合]：左民家の棚

売却：おてんば辞典、賢さの種、聖なるナイフ、頭がさえる本：戦士

売却 [入手した場合]：皮の帽子：戦士

購入：皮の鎧 2：戦士 (女) > 戦士 (男) > 勇者

購入：キメラの翼 2：袋

購入：薬草 [残金 30G まで]：袋

アッサラームへ向かう

### 2.7.1 アッサラームまででの戦闘

全て逃げる。少量のダメージでも回復を怠るとすぐに死者が出るので、薬草はケチらずにできる限り全快をキープする。

全滅した場合はアリアハンでセーブしてから予備のキメラの翼を使ってロマリアへ行き、蘇生してから再びアッサラームを目指す。

## 2.8 アッサラーム

毒蛾の粉：宿屋の棚

売却：くじけぬ心、毒蛾の粉：戦士

売却：銅の剣：勇者

売却 [500G+蘇生代を超えない場合]：棍棒：戦士

購入：毛皮のフード2：魔法使い1 (>魔法使い2) >勇者

教会で死者蘇生 [死者がいる場合]

ピラミッドへ向かう

### 2.8.1 ピラミッドまででの戦闘

全て逃げる。少量のダメージでも回復を怠るとすぐに死者が出るので、薬草はケチらずにできる限り全快をキープする。

全滅した場合はアリアハンでセーブしてから予備のキメラの翼を使ってアッサラームへ行き、蘇生してから再びピラミッドを目指す。2度目の全滅からはリセットでやり直す。金策に支障が出た場合は勇者が皮の鎧を装備していれば勇者の、そうでない時は魔法使いの旅人の服を売って工面する。

### 2.8.2 イシス

死者が2人以上いる場合のみピラミッド攻略の前にイシスに寄って蘇生する。着いた時点で夜になっているはずである。蘇生代金が足りない場合は予備のキメラの翼を使ってイシスに飛び直すことで店が開くので、その後に棍棒や魔法使いの旅人の服を売って工面する。

教会で死者蘇生

素早さの種：井戸の左側の地面

セーブ [より安全策を取る場合]：イシス城

ピラミッドへ向かう

## 2.9 ピラミッド

### 2.9.1 ピラミッドでの戦闘

全て逃げる。少量のダメージでも回復を怠るとすぐに死者が出るので、薬草はケチらずにできる限り全快をキープする。

魔法の鍵入手前に全滅した場合は、アリアハンでセーブしてから予備のキメラの翼を使ってアッサラムへ行き、蘇生してから再びピラミッドを目指す。2度目の全滅からはリセットでやり直す。金策に支障が出た場合は魔法使いの旅人の服を売って工面する。

イシスに寄っていた場合はイシスで同様のことを行う。さらにセーブもしていた場合は単にリセットすればよい。

魔法の鍵を入手していた場合は派手な服を諦めてイシス周辺で夜までエンカウントキャンセルをしつつ過ごす。

3Fのスイッチを右の左、左の右、左の左、右の右の順に押す  
魔法の鍵を取りに行く前に階段を出入りしてエンカウントキャンセル  
魔法の鍵：3F 中央右の宝箱  
チェックポイントとしてタイムを見る  
スタミナの種：3F 中央左の宝箱  
4Fに向かう前に階段でエンカウントキャンセル  
派手な服：5F 宝箱  
ピラミッド頂上の右上の端から右に落ちる  
イシスへ向かう(ちょうど夜になっている)

## 2.10 イシス

ピラミッドでの死者が解雇予定のキャラのみ or 蘇生する金が足りない場合は城へ行く  
死者が解雇予定キャラのみなら町に寄らずに(=蘇生はせずに)進む  
教会で死者蘇生 [死者がいる場合]

素早さの種 [町に来た場合]：井戸の左側の地面  
ルビーの腕輪、絹のローブ、賢さの種：左上の宝物庫、右上以外の宝箱  
72G [蘇生代金が不足している場合]：左上の宝物庫、右上の宝箱  
黄金のティアラ、命の木の実：右上の宝物庫、左上と右上の宝箱  
女王と会話する

祈りの指輪：ベッド上の地面  
教会で死者蘇生 [解雇予定キャラ以外を蘇生していない場合]  
素早さの種 [町に来た場合]：井戸の左側の地面  
星降る腕輪：城地下の宝箱  
渡す：絹のローブ：戦士 魔法使い(の強いほう) 使用：キメラの翼：袋 ロマリア  
ロマリア西の祠からポルトガへ向かう

### 2.10.1 ポルトガまででの戦闘

全て逃げる。

全滅した場合はアリアハンでセーブしてから予備のキメラの翼を使ってロマリアへ行き、蘇生してから再びポルトガを目指す。2度目の全滅からはリセットでやり直す。金策に支障が出た場合は魔法使いの旅人の服を売って工面する。

祠を抜けた後の森でわざとエンカウントしてポルトガ周辺の敵との戦闘を避ける

派手な服がない場合はこの後の買い物で金が足りないので、金策のためにアリアハンの宝物庫を先に回収する

## 2.11 ポルトガ

売却：ルビーの腕輪、派手な服：戦士

なんらかの事情で金が足りない場合は、黄金のティアラを売り余った金でバハラタで買う予定だった消費アイテムを買い込むか、もしくは毛皮のフードを売る

購入：鋼の剣：戦士

購入：鋼の鞭 2：勇者、袋

道具整理

購入：薬草 36、キメラの翼 9：袋

購入：薬草 27：戦士(女)、魔法使い(の強いほう)、勇者

城で王様と会話：王の手紙：自動入手

スタミナの種、魔封じの杖、怒りのタトゥー：城の宝物庫

袋整理 [予備で買ったキメラの翼を使用していた場合]

使用：キメラの翼：袋 アリアハン

## 2.12 アリアハン

### 2.12.1 仲間の入れ替え

ここで盗賊と戦士(男)、もしくは魔法使い1 or 魔法使い2を入れ替える。魔法使い1 or 魔法使い2のどちらを入れ替えるかは7.2を参照せよ。

渡す [戦士(男)がいる場合]：皮の鎧：戦士(男) 袋

渡す [魔法使いを2人使っていた場合]：毛皮のフード：魔法使い(の弱いほう) 勇者

戦士(男)or 魔法使いの弱いほうと盗賊を入れ替える

教会で死者蘇生 [死者がいる場合]

ルーンスタッフ、力の種、豪傑の腕輪、素早さの種、128G、336G：城の宝物庫

渡す [魔法使いが持っていない場合]：祈りの指輪：戦士 or 袋 魔法使い

祈りの指輪入手時に「戦士(女)の棍棒」「イシスの素早さの種」「ドロップアイテム」のいずれかを戦士(女)が持っていれば祈りの指輪は魔法使い2が持つことになる

使用：力の種：盗賊 勇者

渡す：豪傑の腕輪 ↔ 薬草：盗賊 勇者

渡す：ルーンスタッフ ↔ 薬草：盗賊 魔法使い

渡す：鋼の鞭、星降る腕輪、魔封じの杖：袋 盗賊

渡す [戦士(男)がいた場合]：皮の鎧：袋 盗賊

使用：スタミナの種 2：袋 勇者

使用：薬草：袋 HPの減ったキャラ

使用：キメラの翼：袋 ロマリア

カザーブへ向かう

### 2.12.2 ノアニールまででの戦闘

盗賊は Lv1 だと死にやすいので Lv1 の間は防御も考える。勇者のレベルが上がるまでは戦う。それ以降は戦いやすい敵とだけ戦う。

## 2.13 カザーブ

命の木の実、毛皮のフード：右上の民家 2F、上の樽と右の棚  
歩いて外に出たのち、ノアニールへ向かう

## 2.14 ノアニール

力の種：右上の家の壺  
皮の腰巻：宿屋 2F、左奥の部屋の棚  
装備：毛皮のフード：盗賊  
渡す：皮の腰巻 ↔ 薬草：盗賊 勇者  
使用：力の種：盗賊 勇者  
回復：薬草：袋 ダメージを受けているキャラ 使用：キメラの翼：袋 アッサラーム  
ノルドの洞窟へ向かう

## 2.15 ノルドの洞窟

命の木の実 [安全策を取る場合]：井戸の中、右上の地面  
使用 [祈りの指輪を戦士が持っていた場合]：王の手紙：魔法使い  
使用 [祈りの指輪を魔法使い 2 が持っていた場合]：王の手紙：魔法使い or 袋  
バハラタへ向かう

### 2.15.1 バハラタまででの戦闘

全快をキープしないと簡単に死者が出るが、経験値も高くここで戦えればカンダタ 1,2 戦が楽になる。マヌーサを使ってくるヘルジャッカル以外は出来る限り戦う。豪傑の腕輪を装備した勇者が死ぬと基本的に勝てなくなるので、勇者が死なないように注意して進む。

並び替え [盗賊の HP が十分伸びた時点]：戦 盗 魔 勇  
1 ターン目から戦士 or 魔法使いが勇者に薬草を使うことで後攻回復が可能  
ハンターフライの数が多い場合は魔封じの杖を使用する  
勇者がニフラムを習得している場合はヘルジャッカルに使用する

## 2.16 バハラタ

教会で死者蘇生 [死者がいる場合]  
道具整理  
売却：ルーンスタッフ：魔法使い

売却：黄金のティアラ：袋  
購入：魔法の盾 4：全員  
購入：薬草 9,6,8,7：戦士、盗賊、魔法使い、勇者 購入：薬草 [袋に 90 個程度まで]：袋  
購入：キメラの翼 36：袋  
カンダタ 2 戦後に使用する蘇生代 200G 程度は残すこと  
中央下にいるじじいと会話  
使用：キメラの翼：袋 カザーブ  
シャンパーニの塔へ向かう

### 2.16.1 カンダタ 1 戦までの戦闘

装備が固まっているためただ逃げ続けても問題ないが、逃げミスで生じるロスも馬鹿にならないので鋼の鞭を活かして 1 ターンで倒せそうな敵は倒す。バハラタ周辺で魔法使いに経験値を入れられなかった場合は、カンダタ 2 戦前座のカンダタ子分戦までに確実にギラを習得できるよう Lv5 + 30exp がヒヤドを覚えるまで経験値を稼ぐとよい。

## 2.17 シャンパーニの塔

最上階でカンダタと会話

### 2.17.1 カンダタ 1 戦

星降る腕輪を装備していればほぼ確実に盗賊の先行回復が間に合うため、カンダタ 1 の痛恨以外で死者が出ることはまずない。セオリー通り子分から倒すこと。

カンダタ：HP300：「打撃 > 防御 >> 痛恨」からランダム

カンダタ子分：HP60：「打撃」

2440exp (610exp × 4)

子分への攻撃は戦士と盗賊が約 20、勇者が 30 強、魔法使いはヒヤドを使えば約 30 なことを踏まえて無駄に攻撃しないこと

金の冠は無視して塔から落ちる

使用：キメラの翼：袋 アッサラーム

アッサラームで宿に泊まる

購入 [毒を受けた場合]：毒消し草 9：袋 使用 [毒を受けた場合]：毒消し草：袋 毒を受けたキャラ

使用：キメラの翼：袋 バハラタ

バハラタ北東の洞窟へ向かう

### 2.17.2 バハラタ北東の洞窟まででの戦闘

魔法使いがギラを習得していないか逃げられないと危険そうな敵とだけ戦う。ただし、カンダタ 1 撃破前に魔法使いが Lv7 になっていなかった場合は Lv9 まで上げるのは難しいので、その場合はギラを習得していなくても逃げることを優先する。

## 2.18 バハラタ北東の洞窟

素早さの種、力の種、命の木の実、賢さの種：B2 左上の宝物庫

使用：力の種：袋 勇者

使用：薬草：袋 HP の減っているキャラ

### 2.18.1 カンダタ子分戦

負けることは無いが、死者が出るとこの後のカンダタ 2 戦に影響が出る。盗賊の先行回復が可能なので打撃が集中した仲間は回復しつつ戦うこと。ルカナンには装備技で対処する。

カンダタ子分：HP120：「打撃 > ルカナン、ベホイミ」からランダム

ベホイミは HP の減っている敵がいる場合のみ

400exp (100exp × 4)

盗賊の先行回復で死者が出ないように注意する

左下のレバーを動かす

使用：薬草：袋 HP が減っているキャラ

渡す [盗賊の薬草使用回数が多かった場合]：薬草：袋 盗賊

### 2.18.2 カンダタ 2 戦

子分から倒す。子分が倒し終わったら勇者と魔法使いにだけスカラを使用。300 ダメージ程度蓄積したら、戦士と盗賊に薬草は使用せずに見殺しにして魔法使いに経験値を集めると良い。最後まで誰も死ななかった場合、盗賊は自殺させるほうが望ましい。

カンダタ 2：HP700：打撃

カンダタ子分：HP120：「打撃 > ルカナン、ベホイミ」からランダム

ベホイミは HP の減っている敵がいる場合のみ

5000exp (1250exp × 4)

カンダタ子分が残っている時の盗賊は回復優先で行動する

途中魔法使いが祈りの指輪を使用するが、その後のヒャドはリレミトの MP8 を残すよう注意する

チェックポイントとしてタイムを見る

呪文：リレミト：魔法使い

歩いて脱出 [魔法使いが死んでいた場合]

3 回上に進んでから右に進むと階段がある

使用：キメラの翼：袋 バハラタ

## 2.19 バハラタ

教会で死者蘇生

グプタと会話して黒胡椒入手

使用：キメラの翼：袋 ポルトガ

## 2.20 ポルトガ

宿に泊まる

王様と会話して船入手後スーへ向かう

## 第3章 ボストロール撃破まで

### 3.0.1 ダーマまででの戦闘

基本的に全て逃げる。死者が出て構わないが、戦闘後の瀕死者程度は薬草で回復させること。  
1歩でも道を間違えるとスーについた時点で夜になってしまうので、道に迷わないよう注意する  
雷の杖入手後の大量のマリンスライムのみ雷の杖を使用して戦う

### 3.1 スー

並び替え：盗 戦 魔 勇  
雷の杖：井戸の下の地面  
売却 [所持金が 300G 以下の場合]：怒りのタトゥー：袋  
購入：消え去り草：道具屋で購入  
購入 [毒を受けたキャラがいる場合]：毒消し草 9：袋  
使用：キメラの翼：袋 ポルトガ  
エジンベアへ向かう

### 3.2 エジンベア

使用：消え去り草：袋  
お洒落なスーツ、パーティードレス：1F 右上寝室のタンス  
岩のパズルを解く  
湯きの壺：地下の宝箱  
道具整理  
使用：キメラの翼：袋 スー

### 3.3 スー

購入：毒針 2：盗賊、魔法使い  
盗賊はまだ装備しない  
売却：お洒落なスーツ：袋  
売却 [まだ売っていない場合]：怒りのタトゥー：袋  
購入：銀の髪飾り 3：戦士  
購入：毒蛾の粉 27：盗賊、魔法使い、勇者  
渡す：銀の髪飾り ↔ 毒蛾の粉：戦士 魔法使い、勇者  
渡す：雷の杖：盗賊 魔法使い

使用：キメラの翼：袋 レーベ  
ジバングへ向かう

### 3.4 ジバング

ルーラ登録のみ行いダーマへ向かう

### 3.5 ダーマ

ルーラ登録  
教会で死者蘇生 [死者がいる場合]  
使用 [教会に行った場合]：キメラの翼：袋 ダーマ  
渡す：豪傑の腕輪 ↔ 毒蛾の粉：勇者 盗賊  
豪傑の腕輪はまだ装備しない  
渡す：星降る腕輪 ↔ 毒蛾の粉：盗賊 魔法使い  
ガルナの塔へ向かう

### 3.6 ガルナの塔

銀の髪飾り：6F 宝箱  
渡す：銀の髪飾り ↔ 毒蛾の粉：戦士 盗賊

#### 3.6.1 メタル狩り前半

毒蛾の粉を用いてメタルスライムを倒してレベル上げを行う。戦士と勇者は盗賊と魔法使いに経験値を集めるために、適当な Lv になったらメタルスライムを倒した戦闘で自殺させる。

戦士自殺 [Lv13 ~ 14]  
勇者自殺 [Lv16]  
装備：豪傑の腕輪：盗賊  
悟りの書 [盗賊 Lv20]：2F 宝箱  
盗賊 Lv19 までは 25167exp、Lv20 までは 32202exp  
魔法使い Lv18 までは 25563exp、Lv19 までは 31495exp

経験上メタルスライムを含む敵が出現するパターンは以下のものがある。

- (1) メタルスライム (3 匹以下)
- (2) メタルスライム (4 匹以上)
- (3) メタルスライム (少) + 痺れアゲハ
- (4) メタルスライム (少) + ガルーダ
- (5) メタルスライム (多) + スカイドラゴン
- (6) メタルスライム (少) + ガルーダ + 痺れアゲハ

このパターンとエンカウントした場合は以下の表に従って1,2ターン目を行動する。戦士と勇者が死んでいる場合、(1)~(4)では死んだキャラの行動はないものとして表に従い、(5)と(6)ではそれを考慮した表に従って行動を行う。表にないターンはメタルスライムを全員で攻撃する。

	戦士	盗賊	魔法使い	勇者
(1)	攻撃	毒蛾の粉 (メタル)	攻撃	攻撃
(2)	攻撃	毒蛾の粉 (メタル)	毒蛾の粉 (メタル)	攻撃
(3)	攻撃	毒蛾の粉 (メタル)	攻撃	毒蛾の粉 (アゲハ)
(4)	攻撃	毒蛾の粉 (メタル)	攻撃	毒蛾の粉 (ガルーダ)
(5)	毒蛾の粉 (メタル)	毒蛾の粉 (メタル)	攻撃	ニフラム (スカイ)
	戦士と勇者が死んでいる場合			
	×	毒蛾の粉 (メタル) 攻撃 (スカイ)	ヒヤド (スカイ) ヒヤド (スカイ)	×
(6)	毒蛾の粉 (メタル)	毒蛾の粉 (アゲハ)	雷の杖 (ガルーダ)	攻撃 (ガルーダ)
	戦士が死んでいる場合			
	×	毒蛾の粉 (アゲハ) 攻撃 (メタル)	毒蛾の粉 (メタル) 攻撃 (メタル)	攻撃 (ガルーダ) 攻撃 (ガルーダ)
	戦士と勇者が死んでいる場合			
	×	毒蛾の粉 (アゲハ) 毒蛾の粉 (メタル)	雷の杖 (ガルーダ) 雷の杖 (ガルーダ)	×

毒蛾の粉がメタルスライムに効かなかった場合は盗賊がもう一度毒蛾の粉を使用する。  
メタルスライムを含まない敵に関しては盗賊、勇者の鋼の鞭と魔法使いの雷の杖を使用して倒す。

呪文：リIMIT：魔法使い  
使用：キメラの翼：袋 ダーマ

### 3.7 ダーマ

盗賊を賢者に転職させる (以下 賢者 or 賢 と記述する)  
使用：賢さの種 2：袋 魔法使い  
大クチバシから賢さの種を入手していた場合はそれも使用する  
渡す：星降る腕輪：魔法使い 賢者  
魔法使いの現在の経験値をチェックし記憶する  
使用：キメラの翼：袋 ダーマ  
呪文：忍び足：賢者  
ガルナの塔へ向かう

### 3.7.1 メタル狩り後半

魔法使い Lv21 直前まで稼ぎ、必要な残り経験値に応じて「海賊のアジト」や「湯きの壺の祠」などを回ってアイテム回収をしつつ Lv21 まで後 1 戦になるよう、暗算 (概算でよい)、もしくは計算機を用いて経験値を調整する。その後ダーマでセーブしパイキルト習得まで戦闘&リセットを行う。手順は 3.6.1 を参照せよ。

魔法使い Lv20 までは 38169exp、Lv21 までは 45676exp

メタルスライムは 4140exp (2070 × 2exp)、その他の雑魚はだいたい 200exp (100 × 2exp) なので、メタルスライムを含む敵を倒した場合 2500exp 程度は入ると考えておく

メタルスライムを倒しすぎたなどの事情で魔法使いが Lv21 になってしまいそうな場合は賢者を自殺させて Lv22(54121exp) でパイキルト習得に挑戦できるようにする

メタル狩り後半では盗賊が賢者になった影響で、毒針は魔法使いしか使えないが、元々盗賊も 1,2 ターン目では毒蛾の粉を使っていたので賢者が盗賊の役目をそのまま引き継ぐ。表にないターンでのメタルスライムに対するダメージ効率が多少下がるだけであるので、手順にはなんの問題も起こらない。

毒蛾の粉がメタルスライムに効かなかった場合は賢者がもう一度毒蛾の粉を使用する。

セーブ [魔法使い Lv21 直前] : ダーマ

必要な経験値に応じて経験値を稼ぐ地域を変えること

使用 [ダーマ以外で稼ぐ場合] : キメラの翼 : 袋 どこか

パイキルト習得

チェックポイントとしてタイムを見る

使用 : キメラの翼 : 袋 ダーマ

以後エンカウントの起こる場所の移動は忍び足を使用して行うので、どこで効果が切れるか把握してロスを減らすこと

## 3.8 ダーマ

魔法使いを戦士に転職させる (以下ただの戦士と区別するため 魔法戦士 or 魔 と記述する)

使用 : キメラの翼 : 袋 アリアハン

呪文 : 忍び足 : 賢者

海賊のアジトへ向かう

### 3.8.1 ポストロール撃破まででの戦闘

特に戦う必要はないので、倒しやすい敵と、逃げそこなうと大幅ロスになる大量のマリンスライムのみ戦う。

### 3.9 海賊のアジト

力の種、ヘビメタリング、レッドオーブ：地下の宝箱  
使用：キメラの翼：袋 アリアハン  
呪文：忍び足：賢者  
渴きの壺の祠へ向かう

### 3.10 渴きの壺の祠

最後の鍵：宝箱  
使用：キメラの翼：袋 ロマリア

### 3.11 ロマリア

教会で勇者蘇生  
教会で戦士蘇生 [すでにバイキルトを習得している場合]  
ここでは戦士を蘇生しないことでランシールでの並び替えを防ぐ手もある  
宿に泊まる [賢者のMPを回復させたい場合]  
アサシダガー：地下宝物庫、左の宝箱  
風神の盾 [全滅で金に不安がある場合]：地下宝物庫、右の宝箱  
使用：キメラの翼：袋 ロマリア  
呪文：忍び足：賢者  
ロマリア西の祠からサマンオサ地方へ向かう  
呪文 [サマンオサ地方で橋を渡った辺り]：忍び足：賢者

### 3.12 サマンオサ

ルーラ登録  
サマンオサ南東の洞窟へ向かう

### 3.13 サマンオサ南東の洞窟

力の種：B2、2個目の宝箱  
ラーの鏡：B3 宝箱  
呪文：リレミト：魔法戦士  
使用：キメラの翼：袋 バハラタ  
呪文：忍び足：賢者  
ランシールへ向かう

### 3.14 ランシール

並び替え：賢者が先頭なら後は連打  
上の神殿から地球のへそへ  
呪文：忍び足：賢者

### 3.15 地球のへそ

#### 3.15.1 地球のへそでの戦闘

メタル狩り後半で得た経験値によって、賢者は「スクルト」「リレミト」「ルカニ」を習得しているはずである。よって敵からは基本的に全て逃げる。メタルスライムがまれに出現するので、毒蛾の粉が余っている場合はメタルスライム以外の敵に使用して撃破を狙ってもよい。

何らかの事情でレベル不足により上記の呪文を習得していない場合は戦う。ただし Lv10 になっても覚えられない場合は諦めること。その結果リレミトが不足した場合は自殺ルーラを狙う。

呪文 [最初に B2 に降りた時]：忍び足：賢者  
大地の鎧：B1 宝箱  
呪文 [B2 に戻る直前]：忍び足：賢者  
ブルーオーブ：B3 右の宝箱  
呪文：リレミト  
使用：キメラの翼：袋 ポルトガ  
呪文：忍び足：賢者  
テドンへ向かう  
呪文 [テドンへの川に入った辺り]：忍び足：賢者

### 3.16 テドン

教会で戦士蘇生 [まだ蘇生していない場合]  
道具整理  
購入：マジカルスカート 2：魔法戦士、賢者  
牢屋でグリーンオーブ入手  
宿に泊まる  
黒頭巾、闇のランプ：武器屋 2F 棚、宝箱  
使用：力の種：袋 勇者  
使用：キメラの翼：袋 サマンオサ

### 3.17 サマンオサ

渡す：大地の鎧、魔封じの杖：賢者 戦士  
並び替え：戦 賢 勇 魔  
売却：パーティードレス：袋

購入：ドラゴンシールド3：戦士、魔法戦士、勇者  
 使用：闇のランプ：賢者  
 命の木の実：城 1F 上の右上の茂み

### 3.17.1 ポストロール戦

完全2回行動、高い打撃力に加えてルカナンと痛恨の一撃を繰り出して来る強敵。ルカナンは魔封じの杖で封じ、スクルトで固めてからルカニとバイキルトを使用して殴り殺す。痛恨は対策のしようがないので短期決戦で来る前に倒す。

ポストロール：HP1500：「打撃、痛恨、ルカナン」から不完全ローテーション？、2回行動  
 マホトーン後はルカナンは使用しない

2500exp (625exp × 4)

スクルトは5,6回使用する

序盤の進行はだいたい以下の通りになる。

	戦士	賢者	勇者	魔法戦士	ポストロール
1	魔封じの杖	スクルト	防御	スクルト	打撃+ルカナン
2	防御 or 魔封じの杖	スクルト	ホイミ	スクルト	打撃+打撃
3	防御	スクルト	ホイミ	スクルト	打撃+打撃
4	防御	ルカニ	ホイミ	バイキルト 戦士	打撃+打撃
5	攻撃	ルカニ	ホイミ	バイキルト 勇者	打撃+打撃

これで仲間にかかる補助呪文は終了である。もう1回魔法戦士がスクルトを使用してもよい。以降は

戦士	賢者	勇者	魔法戦士	ポストロール
ルカニが成功するまで				
攻撃	ルカニ	ホイミ	ヒヤダルコ	打撃+打撃
ルカニが成功した or 勇者の MP が切れた後				
攻撃	ホイミ (ベホイミ) or 攻撃	攻撃	ヒヤダルコ or 攻撃 or 防御	打撃+打撃

と行動する。ただし、痛恨の一撃により死者が出た場合はこの通りには行動できない。

チェックポイントとしてタイムを見る

変化の杖：宝箱

使用 [賢者が死んでいる場合]：キメラの翼：袋 カザーブ

教会で死者蘇生 [賢者が死んでいる場合]

使用：キメラの翼：袋 ノアニール

呪文：忍び足：賢者

エルフの里へ向かう

## 第4章 バラモス撃破まで

### 4.0.2 ネクロゴンド地方まででの戦闘

全て逃げる。世界樹の葉を回収するまでは死者が出て構わない。ある程度ダメージを負ったら回復は満タンで行う。

### 4.1 エルフの里

使用 [ドワーフ or スライムになるまで] : 変化の杖 : 戦士  
売却 : 大地の鎧 : 戦士  
売却 : 魔法の盾 3 : 戦士、魔法戦士、勇者  
売却 : アサシンダガー : 袋  
購入 : 眠りの杖 2、祈りの指輪 3 : 賢者  
渡す : 眠りの杖 : 賢者 魔法戦士  
渡す [祈りの指輪が破損している場合] : 祈りの指輪 : 賢者 魔法戦士  
使用 : キメラの翼 : 袋 エジンベア  
グリーンラッドへ向かう  
呪文 [変化の杖が切れた前後] : 忍び足 : 賢者

### 4.2 グリーンラッド

シルクハット : 右のタンス  
船乗りの骨と変化の杖を交換  
使用 : キメラの翼 : 袋 ロマリア  
呪文 : 忍び足 : 賢者  
幽霊船に向かう

### 4.3 幽霊船

愛の思い出 : 地下、下の宝箱  
使用 : キメラの翼 : 袋 ノアニール  
世界樹へ向かう  
呪文 [2つ目の雪の半島が見えた直後] : 忍び足 : 賢者

## 4.4 祠の牢獄周辺

世界樹の葉：世界樹周辺の地面 (4つの岩が作る四角形の対角線の交点)

使用 [死者がいる場合]：世界樹の葉：戦士 死者

世界樹の葉で死者を蘇生した場合はメニューから「調べる」で再び回収する

呪文 [世界樹の葉周辺上の岩の近く]：忍び足：賢者

使用 [オリビアの岬での呪いの歌の途中]：愛の思い出：戦士

ガイアの剣：祠の牢獄右下の部屋の地面

使用：キメラの翼：袋 アッサラーム

ネクロゴンド地方へ向かう

呪文 [ネクロゴンドのほうへ右折 (画面では左) する川が見えた辺り]：忍び足：賢者

## 4.5 ネクロゴンドの洞窟周辺

使用 [火山の上]：ガイアの剣：戦士

ネクロゴンドの洞窟へ向かう

### 4.5.1 ネクロゴンドの洞窟周辺での戦闘

賢者がベホイミを習得するまでは戦う。その後は逃げてよいが、戦うほうが安定するので基本的には戦う。回復は基本的に満タンで行う。

トルルには賢者が眠りの杖を使用する

フロストギズモには賢者が眠りの杖を使用する

ミニデーモンには魔法戦士がヒヤダルコを使用する

魔法戦士は打撃力に劣るため、雷の杖を使用して戦う

## 4.6 ネクロゴンドの洞窟

### 4.6.1 ネクロゴンドの洞窟での戦闘

4.5.1と同様、基本的には戦う。

ホログーストには賢者がマホトーンを使用する

地獄の騎士には賢者がニフラムを使用する

ライオンヘッドは危険が少ないので逃げてよい

ガメゴンロード、踊る宝石からは逃げる

呪文 [入った剣士像の右端]：忍び足：賢者

稲妻の剣：1F 中央の宝箱

呪文 [刃の鎧と階段があるT字路の右]：忍び足：賢者

刃の鎧：1F 左下の宝箱

装備：稲妻の剣、刃の鎧：戦士

装備する前にエンカウントした場合は戦闘中に装備する

渡す：鋼鉄の剣：戦士 魔法戦士

呪文 [穴に落ちるフロアで階段が見えなくなる辺り]：忍び足：賢者

呪文 [1 つ目の橋を渡って中に入り下に下りた辺り]：忍び足：賢者

## 4.7 ネクロゴンドの祠

大臣からシルバーオーブ入手

使用 [2 個以上祈りの指輪が破損している場合]：キメラの翼：袋 サマンオサ

宿に泊まる [サマンオサに来た場合]

使用：キメラの翼：袋 ジパング

呪文：忍び足：賢者

ジパング東の洞窟へ向かう

## 4.8 ジパング東の洞窟

### 4.8.1 ジパング東の洞窟での戦闘

全て逃げる。メタルスライムが出現することもあるが、もう毒針も使えないので賢者がベホイミを覚えていないなどの事情がない限りは逃げたほうがよい。

呪文 [般若の面のある暗闇に入る前]：忍び足：賢者

般若の面：B1 右の宝箱

世界樹の葉が残っている場合は取らなくてもよい

### 4.8.2 八岐大蛇 1 戦

ルカニとバイキルトをかけて殴り殺す。スクルトは使わないか使っても 1 回に抑え、その分の手数は眠りの杖に回した方が炎を回避できる分安定する。

八岐大蛇 1：HP1800：「打撃、火炎」からランダム、1,2 回行動

2080exp (520exp × 4)

草薙の剣：自動入手

旅の扉に入ってジパングへ

## 4.9 ジパング

満タン

渡す：草薙の剣：賢者 魔法戦士

祈りの指輪 [賢者の MP が低い場合]：賢者

祈りの指輪 [魔法戦士の MP が低い場合]：魔法戦士

#### 4.9.1 八岐大蛇 2 戦

先ほどと同様ルカニとバイキルトで殴り殺す。今度は眠りの杖が効かないのでスクルト 2 回ほど使う。固め終わったら魔法戦士にもバイキルトをかけて短期決戦を狙う。

八岐大蛇 2 : HP2000 : 「火炎、火の息、打撃」からランダム、2 回行動  
8040exp (2010exp × 4)

チェックポイントとしてタイムを見る

パープルオーブ : 宝箱

使用 : キメラの翼 : 袋 アリアハン

#### 4.10 アリアハン

ルイーダの店で戦士と商人を入れ替える

渡す : 般若の面 : 袋 商人

世界樹の葉が残っている場合は渡さなくてもよい

使用 : キメラの翼 : 袋 ポルトガ

呪文 : 忍び足 : 賢者

バーグへ向かう

##### 4.10.1 バラモス城までの戦闘

危険な敵もいないし経験値も必要ないので全て逃げる。

#### 4.11 バーク

じじいと会話 商人脱退 じじいと会話でフラグを立てる

船にいったん入ってすぐに町に戻る

商人と会話

町を出入りして発展させる

金のクチバシ : 町長の部屋左の宝箱

使用 : 闇のランプ : 袋

左下の男達の横に行き革命フラグを立てる

使用 [死者がいて世界樹の葉が残っている場合] : 世界樹の葉 : 袋 死者

宿に泊まる

イエローオーブ : 屋敷の椅子の裏

使用 : キメラの翼 : 袋 アリアハン

#### 4.12 アリアハン

戦士を再び仲間に加える

使用 : キメラの翼 : 袋 ノアニール

呪文：忍び足：賢者  
レイアムランドへ向かう

## 4.13 レイアムランド

オーブを供えてラーミアを復活させ、外に出る  
ラーミア復活の休憩時間は約 1 分  
使用 [世界樹の葉を使用していた場合]：キメラの翼：袋　ダーマ

### 4.13.1 竜の女王の城周辺

世界樹の葉をすでに使用していた場合はこのタイミングで来る。使用していない場合は後回しにする。以後ルピスの塔攻略までに世界樹の葉を補充する場合は、そのついでに来ること。

世界樹の葉 [消費していた場合]：世界樹周辺の地面 (4 つの岩が作る四角形の対角線の交点)  
竜の女王の城へ向かう  
光の玉入手

使用：キメラの翼：袋　イシス

## 4.14 バラモス城

### 4.14.1 バラモス城での戦闘

ベホイミを習得済みなら経験値は必要ないが、逃げそこなうと危険な敵が多いので戦ったほうが安全。習得していないなら習得するまでは忍び足を使わずに進み出た敵と戦う。

動く石像には賢者がラリホーを使う  
スノードラゴンには賢者がラリホーを使う  
エビルマージには賢者がニフラム、魔法戦士がバイキルトを勇者に使う

並び替え：戦 魔 勇 賢  
呪文：忍び足：賢者  
呪文 [最初のバリアを 1 つ渡った辺り]：忍び足：賢者  
魔神の斧、祈りの指輪、不幸の兜：1F 宝箱  
装備：魔神の斧：戦士  
渡す：稲妻の剣、祈りの指輪：戦士　勇者  
渡す：眠りの杖 ↔ 不幸の兜：賢者　戦士  
渡す：魔封じの杖、世界樹の葉：袋　戦士  
戦士と魔法戦士の眠りの杖が連打で使える位置にあるか確認する  
呪文 [最初に B1 から 1F に上がった辺り]：忍び足：賢者  
呪文 [骸骨が玉座に座っている部屋]：トラマナ：魔法戦士  
呪文 [全滅して再突入した場合、トラマナと同時に]：忍び足：賢者

#### 4.14.2 バラモス戦

DQ3RTA 一番の強敵。ラリホーで眠らせているうちにマホトーン、マヌーサ、ルカニ、バイキルトを使って固めてから攻撃する。眠ってくれないと回復が追い付かないため、ラリホーの効きによって勝敗が左右される。

バラモス：HP2500+100n：「(イオナズン) 攻撃 激しい炎 攻撃 (メラゾーマ) (メダパニ) (イオナズン) バシルーラ 最初へ」の完全ローテーション、1,2 回行動

65535exp (16383exp × 4)

初手は勇者のアストロンで開幕イオナズンと 3 手目激しい炎を回避する

補助呪文の優先順位は

ラリホー [覚醒]> マヌーサ > マホトーン > ルカニ > バイキルト [ルカニ後]> ラリホー [睡眠]

スクルトを 2,3 回使用しておくともヌーサ貫通時のリスクを減らせる

賢者の MP には注意を払い、早めに祈りの指輪で回復する

バラモス戦で全滅した場合は 7.3 を参照せよ。

進行はだいたい以下の通りになる。便宜上「マヌーサ、マホトーンが成功するまで」を序盤、「ルカニが成功しバイキルトを賢者以外に使用するまで」を中盤、「それ以降」を終盤と呼ぶ。

	戦士	魔法戦士	勇者	賢者
1~3			アストロン	
序盤・バラモス覚醒時				
4以降	眠りの杖	眠りの杖	ラリホー	ベホイミ > ラリホー
序盤・バラモス睡眠時				
4以降	魔封じの杖	眠りの杖	ラリホー	ベホイミ > マヌーサ > マホトーン
中盤・バラモス覚醒時				
4以降	眠りの杖	眠りの杖	ラリホー	ベホイミ > ラリホー
中盤・バラモス睡眠時				
4以降	眠りの杖	バイキルト (勇 > 戦 > 魔)	ラリホー	ベホイミ > ルカニ > スクルト
終盤・バラモス覚醒時				
4以降	攻撃	攻撃 [最終盤] > 眠りの杖	攻撃	ベホイミ > ラリホー > 祈りの指輪
終盤・バラモス睡眠時				
4以降	攻撃	攻撃	攻撃	ベホイミ > 祈りの指輪

自然回復があるので、攻撃は準備が万全になるまでは行わない。

メダパニを受けた場合はベホイミを使わなくてもよいタイミングでは賢者か、それ以外では魔法戦士が混乱した仲間を殴ることで解除する。バシルーラを受けた場合は速やかに自殺する。

中盤以降に死者が出て世界樹の葉を切らしていても、死んだのが賢者以外なら押し切れる場合も多いので戦闘を続ける。ベホイミを使う相手が 1 人減るので意外と回復も間に合い安定する。

チェックポイントとしてタイムを見る

自動的にアリアハンに飛ばされる

## 第5章 ゾーマ撃破まで

### 5.1 アリアハン

王様と会話してゾーマを出現させる  
使用：キメラの翼：袋 ポルトガ

### 5.2 ポルトガ

誘惑の剣：サブリナ  
使用：キメラの翼：袋 イシス  
ギアガの大穴に向かう

### 5.3 ギアガの大穴

穴から落ちてアレフガルドへ向かう  
呪文 [外に出たら]：忍び足：賢者

### 5.4 ラダトーム

素早さの種、太陽の石：城 2F 樽右、宝箱  
使用：キメラの翼：袋 ラダトーム  
呪文：忍び足：賢者  
ドムドーラへ向かう

#### 5.4.1 ドムドーラまででの戦闘

倒したほうが早い敵、逃げそこなうと危険な敵とだけ戦う。他からは逃げる  
スライム＋スライムベス大量には勇者が稲妻の剣を使用する  
魔王の影には賢者がマホトーンを使用する  
光の玉をまだ取っていない場合は魔王の影からは逃げてよい

## 5.5 ドムドーラ

オリハルコン：牧場草むら

使用：キメラの翼：袋 ラダトーム

呪文：忍び足：賢者

マイラへ向かう

呪文 [ガライの家の上を右折後最初の小島の横辺り]：忍び足：賢者

### 5.5.1 ルビスの塔まででの戦闘

逃げそこなうと危険な敵以外からは全て逃げる

ホロゴーストには賢者がマホトーンを使用する

クラゴン 3 には賢者、魔法戦士がラリホー、眠りの杖を使ってから逃げる

## 5.6 マイラ

売却：誘惑の剣、魔封じの杖、眠りの杖：戦士

売却：金のクチバシ：賢者

売却：眠りの杖：魔法戦士

購入：刃の鎧：魔法戦士

購入：水の羽衣：賢者

妖精の笛：温泉下の茂み

道具屋でオリハルコン売却

使用：キメラの翼：袋 マイラ

呪文：忍び足：賢者

ルビスの塔へ向かう

## 5.7 ルビスの塔

### 5.7.1 ルビスの塔での戦闘

HP の割に高経験値の敵が多いので基本的には戦う。特にはぐれメタルが出るので、塔の裏から最上階に行く間に忍び足が切れても使わないで進むと良い。

呪文 [1F]：魔法戦士：トラマナ

呪文 [2F]：魔法戦士：トラマナ

命の木の実 2、炎のブーメラン：2F 下、右上以外の宝箱

呪文 [バリアを抜けた直後]：忍び足：賢者

光の鎧の前の回転床は

光の鎧：4F 宝箱

渡す：光の鎧：戦士 勇者

裏から昇る時の回転床は

使用：妖精の笛：戦士  
呪文：リレミト：勇者  
使用：キメラの翼：袋 マイラ

## 5.8 マイラ

宿に泊まる [祈りの指輪の破損が多い場合]  
売却：炎のブーメラン：戦士  
売却 [35000G に届かない場合]：鋼の鞭：勇者  
売却 [35000G に届かない場合]：鋼の鞭：賢者  
それでも 35000G に届かない場合は袋を漁って売却額 1000G 以下のものも売る  
購入；王者の剣：勇者  
渡す：稲妻の剣：勇者 魔法戦士  
渡す：草薙の剣：魔法戦士 賢者  
使用 [まだ光の玉を取っていない場合]：キメラの翼：袋 ダーマ

### 5.8.1 竜の女王の城周辺

ここまでで光の玉をまだ回収していなかった場合は最後のチャンスであるこの場面である。世界樹の葉を使用していた場合はついでに回収する。

世界樹の葉 [消費していた場合]：世界樹周辺の地面 (4 つの岩が作る四角形の対角線の交点)  
竜の女王の城へ向かう  
竜の女王から光の玉入手

使用：キメラの翼：袋 ドムドーラ  
呪文：忍び足：賢者  
ドムドーラ南東の祠へ向かう

### 5.8.2 リムルダール南の祠まででの戦闘

5.5.1 と同様、基本的に逃げる。

呪文 [毒の沼地が見えた直後]：忍び足：賢者

## 5.9 ドムドーラ南東の祠

女王と会話して雨雲の杖入手  
リムルダール南東の祠へ向かう

## 5.10 リムルダール南の祠

じじいと会話して虹の雫入手

ゾーマ城周辺へ向かう

呪文 [船に乗って音が始まった辺り]：忍び足：賢者

## 5.11 ゾーマ城周辺

### 5.11.1 ゾーマ城周辺での戦闘

時間のかかる敵からは逃げ、その他は戦う。

サラマンダー 3 には賢者がラリホーを、魔法戦士がバイキルトを勇者に使用する

ゾーマ城での全滅対策や宿に泊まりたい場合はリムルダールに寄る

ゾーマ城東の岬で虹の雫使用

ゾーマ城へ向かう

呪文 [毒の沼地に入る直前]：忍び足：賢者

チェックポイントとしてタイムを見る

## 5.12 ゾーマ城

### 5.12.1 ゾーマ城での戦闘

逃げると死者の出る可能性の高い敵が多いため、基本的に戦う。

トルキングには賢者がマホトーンを使用する

バルログには賢者がマホトーンを使用する

大魔人には賢者はラリホーを、魔法戦士はバイキルトを勇者に使用する

バシルーラがあれば大魔人に使用する

ソードイド、ドラゴンゾンビには賢者がニフラムを使用する

アークマージには魔法戦士がバイキルトを勇者に使用する

毒蛾の粉が残っている場合、賢者に持たせアークマージに使用するとよい

呪文 [最初の T 字路の直前]：忍び足：賢者

大魔人 3 連戦

呪文：トラマナ：魔法戦士

呪文 [回転床を抜けた後]：忍び足：賢者

呪文 [回転床のフロアから来た時に通った階段が見えた辺り]：忍び足：賢者

オルテガ死亡イベントを見る

呪文 [左上大魔人の像の辺り]：忍び足：賢者

世界樹の葉、祈りの指輪、賢者の石：B4 宝箱

賢者の石を増殖

魔戦賢勇に並び替える

渡す：賢者の石：袋 戦士

渡す：賢者の石：袋 賢者  
渡す：世界樹の葉：戦士 魔法戦士  
渡す：世界樹の葉：戦士 勇者  
渡す [指輪が破損していた場合]：祈りの指輪：戦士 魔法戦士  
渡す [魔法戦士に渡さなかった場合]：祈りの指輪：戦士 賢者  
渡す：光の玉：戦士 賢者  
戦士と魔法戦士の賢者の石が連打で使える位置にあるか確認する

## 5.13 しもべ3連戦

### 5.13.1 キングヒドラ戦

賢者の石があれば完封可能。後列に打撃が集中した場合のみ危険だが、スクルトは使わなくてよい。ルカニと、バイキルトを勇者に使用して速攻で倒す。

キングヒドラ：HP1600：「打撃 > 火炎」からランダム、2回行動

12200exp (3050exp × 4)

行動の比率は「打撃：火炎 = 5：3」

渡す [安全を求める場合]：マジカルスカート：賢者 戦士

### 5.13.2 バラモスブロス戦

3回行動で全体攻撃が続くと危険だが、賢者の石が2つあれば回復は間に合う。ルカニと、バイキルトを勇者に使用して速攻で倒す。

バラモスブロス：HP1100：「イオナズン > 激しい炎 = 打撃」からランダム、1~3回行動

13500exp (3375exp × 4)

行動の比率は「イオナズン：激しい炎：打撃 = 4：2：2」

### 5.13.3 バラモスゾンビ戦

高打撃力による打撃だけで押してくるので、スクルトを6回、バイキルトを勇者、魔法戦士に使用して戦う。守備力は0なのでルカニは必要ない。また素早さも0なので必ず先行回復になることに注意する。

バラモスゾンビ：HP3000：打撃、1,2回行動

14300exp (3575exp × 4)

装備 [マジカルスカートを装備した場合]：刃の鎧：戦士

使用：命の木の实 [HP200を超えるように]：袋 勇者 or 賢者

使用：素早さの種：袋 賢者

満タン

使用：祈りの指輪：賢者、魔法戦士

余った祈りの指輪は魔法戦士 > 賢者の順に持たせる

## 5.14 ゾーマ戦

ラスボス戦。世界樹の葉、賢者の石を駆使して戦う。打撃×2が同一キャラに当たると高確率で即死するので、勇者のバイキルトルカニ打撃を狙いながら短期決戦を狙う。

ゾーマ：HP4700：「打撃＞吹雪＝凍てつく波動＞マヒャド」からランダム、2回行動

戦士は毎ターン必ず賢者の石を使用する

魔法戦士はダメージを負っている場合は防御して死なないようにする

以下の表に従って戦闘を進行する。

魔法戦士	戦士	賢者	勇者
1 ターン目			
バイキルト (勇者)	賢者の石	光の玉	攻撃
パーティが全快の場合			
バイキルト (勇者)＞ 攻撃	賢者の石	ルカニ＞ 攻撃	攻撃
パーティが全快でない場合			
防御 [ダメージ有]＞ バイキルト (勇者)＞ 攻撃	賢者の石	賢者の石	攻撃

死者が出た場合、世界樹の葉は勇者のものから先に使用する。勇者の世界樹の葉を使用した場合、魔法戦士が死んでも押し切れる程度までダメージが蓄積していなければ、魔法戦士はバイキルト使用時以外は防御する。

ゾーマ死亡後下に歩いて穴に落ちる

## 第6章 エンディング終了まで

### 6.1 ロトの洞窟

歩いて抜ける

外に出ると自動で全回復する

使用：キメラの翼：袋 ラダトーム

### 6.2 ラダトーム

王様の前に行ったらエンディング開始

### 6.3 エンディング

最後の画面で音楽が止まったらタイムを確認する

## 第7章 補足

### 7.1 仲間選定の基準

#### 7.1.1 男女の違い

男は「力」と「体力」の点で女に優れる。一方女は「素早さ」と「専用装備の存在」の点で男に優れる。この戦略では毛皮のフードや銀の髪飾りを使用したいので、メインキャラは全員「女」にする。

#### 7.1.2 性格

性格は体力 HP の高い「タフガイ or 鉄人」にする。職業によって「タフガイ or 鉄人」になるための下限値が存在するように思われる。スタミナの種投与による体力の伸びの期待値は 10 なので、初期体力が下限値 -10 未満の場合はキャンセルして作り直した方が良い。初期体力 HP の違いは Lv2 になるまでの安定度にも影響する。

「タフガイ or 鉄人」に必要な体力の下限値は以下の通りである。ただしこれは経験則に基づいており、また調査は性別が「女」の場合に限られている。なお遊び人、武道家については使用経験がないため未調査である。

職業	下限値
盗賊	16
魔法使い	15
戦士	18
僧侶	15

### 7.2 仲間の入れ替え

魔法使い1が「タフガイ」なら戦士(男)を作っていることを踏まえると、魔法使い1と魔法使い2の性格の組み合わせは以下のパターンが考えられる。

		魔法使い2		
		タフガイ	鉄人	その他
魔法使い1	タフガイ	×	×	×
	鉄人	(1)	(2)	(3)
	その他	(4)	(5)	×

- (1)、(4)、(5) の場合は魔法使い2を残す。
- (2) の場合は現在の HP の高いほうを残す。
- (3) の場合は魔法使い1を残す。

## 7.3 バラモス戦全滅時の対応

ピラミッド攻略時以外で最も全滅する可能性が高いのがバラモス戦である。ここでは全滅した場合の対応策を記す。

セーブする

外に出て世界樹に向かう

渡す [世界樹の葉未使用の場合]：世界樹の葉：戦士 勇者

使用 [世界樹の葉未使用の場合]：世界樹の葉：勇者 死者

世界樹の葉：世界樹周辺の地面 (4つの岩が作る四角形の対角線の交点)

使用：世界樹の葉：勇者 死者

この後

世界樹の葉：世界樹周辺の地面 (4つの岩が作る四角形の対角線の交点)

使用：世界樹の葉：勇者 死者

を繰り返すのだが、世界樹の葉を調べる時はフィールドから X ではなく、メニューから調べるを使用する。世界樹の葉の使用直後なので、フィールド画面にする前にメニュー画面を必ず経由するからである。全員蘇生後世界樹の葉を1枚入手したら光の玉未取得なら竜の女王の城へ、取得済みで祈りの指輪の個数に不安があるならサマンオサの宿へ、どちらも問題ないならイシスからバラモス城へ向かう。

## 7.4 最高タイムの短縮

本書では平均タイムを良くすることを目的として書かれている。使用する技は同様の条件で最高タイムを上げることを目的とした場合、以下のような改良が考えられる。

### 7.4.1 序盤の安定性

本攻略では「勇者 Lv2 その他 Lv3」までレベルを上げ、またアッサラムで「毛皮のフード2」を購入している。これはピラミッドでの耐久力を上げるために行っているが、「全員 Lv2」もしくは「勇者 Lv1 その他 Lv2」に稼ぎを下げる、「レーベの力の秘密」と「いざないの洞窟の聖なるナイフ」の回収を行わず、「毛皮のフード2」の購入を見送ることでタイムの短縮を狙うことが可能である。その場合はピラミッド周辺でのエンカウント運と戦闘からの逃げ運が良いことが必須になる。

### 7.4.2 増殖アイテムの変更

未調査ではあるが、「星降る腕輪」や「ルビーの腕輪2」を増殖することでタイムを短縮できる可能性のある戦略が存在する。その場合「バイキルト習得時のリセット」を諦めるか、増殖時期をそれ以降にする必要が出てくる。

なお、これらのアイテムを増殖した場合、ゾーマに負けるリスクが高まるためタイムの平均は下がることが予想される。

## 7.5 増殖技無しへの派生

2つ目の賢者の石はしもべ3連戦とゾーマ戦の安定度を上げるためのみに用いられているので、本書の内容は比較的簡単に増殖技を使わないルールにも対応できる。具体的には「マイラで賢者の杖を購入」すればよい。そのための金策は「ピラミッドのルビーの腕輪の回収」、「稲妻の剣の売却」、「祈りの指輪を減らす」などが挙げられる。

賢者の杖はベホイミで代用することが可能だが、MPを使用するベホイミではゾーマ戦で祈りの指輪を使う必要があり、MPを回復できる機会は少ないのでリスクの高い戦闘を強いられることになる。

## 関連図書

- [1] ドノ, D Q 3 R T A レポート, [http://ultimagarden.net/report/dono\\_dq3\\_rta.txt](http://ultimagarden.net/report/dono_dq3_rta.txt) (2006)
- [2] Shingo Endo, dq\_analyzer - スーパーファミコン版ドラゴンクエスト データ解析プログラム, [http://s-endo.skr.jp/dq\\_analyzer.html](http://s-endo.skr.jp/dq_analyzer.html) (2001-2004)
- [3] 福嶋 康博, ドラゴンクエスト3 公式ガイドブック, 株式会社エニックス (1997)
- [4] 腹黒パンダ, SFC 版 DQ3RTA レポート, [http://ultimagarden.net/report/kuropanda\\_dq3\\_rta.html](http://ultimagarden.net/report/kuropanda_dq3_rta.html) (2006)
- [5] 腹黒パンダ, DQ3RTA レポート, <http://harapan.exblog.jp/1181295/> (2006)
- [6] 平吉, ドラクエ命, [http://www.geocities.jp/showa\\_yojyo/dq/index.html](http://www.geocities.jp/showa_yojyo/dq/index.html), (2002-)
- [7] イリアス, DQ3RTA レポート (仮), [http://ultimagarden.net/report/ilias\\_dq3\\_rta.txt](http://ultimagarden.net/report/ilias_dq3_rta.txt) (2007)
- [8] けい坊, ドラゴンクエスト6 短時間攻略ガイド, 極限攻略研究会 (2007)
- [9] けい坊、おてう、シグ, ドラゴンクエストシリーズ8 作品連続タイムアタックプレ本 (2005)
- [10] けい坊、おてう、シグ, ドラゴンクエストシリーズ8 作品連続 RTA (2005)
- [11] Kira, K i r a ' s ドラゴンクエスト完璧徹底攻略, <http://www.kirafura.com/dq/> (????)
- [12] おてう, DQ3RTA 大会, <http://www.rta.jp/dq3rta.html> (2007)
- [13] シグ, シグさん TA2, <http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/6338/game/sig2.html> (????)
- [14] シグ, D Q 1 ~ 5 を 1 日でクリア, 極限攻略研究会 (2004)
- [15] 右式, PS2 版 DQ5 短時間攻略ガイド Version5.0, [http://uniright2.fc2web.com/dq5\\_chart.html](http://uniright2.fc2web.com/dq5_chart.html) (2006)

腹黒パンダ

<http://harapan.exblog.jp/>

kuro\_panda あっとまーく hotmail.co.jp