

# **ドラゴンクエスト 3 RTA 勇者怠け者チャート**

**執筆者: Maru**

<http://com.nicovideo.jp/community/co1180473>

**Ver 2.0**

**2014/8/16**

# 目次

<b>1. はじめに</b>	<b>3</b>
1.1. チャートの特徴 …	3
1.2. 目標タイム …	4
1.3. 予備知識 …	5
1.4. チャートの見方 …	6
<b>2. RTA チャート</b>	<b>7</b>
2.1. オープニング～ピラミッド …	7
2.2. イシス～カンダタ 1 撃破 …	12
2.3. バハラタ～カンダタ 2 撃破 …	17
2.4. 世界廻り①～ガルナの塔 IN …	20
2.5. メタル狩り～魔戦転職 …	23
2.6. 世界廻り②～ボストロール撃破 …	28
2.7. エルフの隠れ里～やまたのおろち撃破 …	33
2.8. ラーミア復活～バラモス撃破 …	40
2.9. アレフガルド～ゾーマ城 IN …	44
2.10. ゾーマ城 IN～TO BE CONTINUED …	51
<b>3. 参考</b>	<b>56</b>

# 1. はじめに

## 1.1. チャートの特徴

このチャートは一発勝負向けのチャートになります。最速狙い向けのチャートではありませんが、少し変更を加えればすぐに対応できると思います。

(ピラミッド前装備購入カット、命の木の実回収数削減、アサシンダガーカット、後半低レベル進行など)

### ● 勇者怠け者

- 性格診断にかかる時間は全性格中最速。
- 並走における順位やタイム、ステータスに応じた柔軟な戦略を選択できる。
- 序盤(ピラミッド、カンダタ戦)、バラモス戦、ゾーマ戦の安定確保。
- 先行バイキルトからの後攻攻撃による加速。
- ×パーティ全体の素早さは遅くなるので、道中の対処は他性格と比べて遅くなる。
- ×勇者の MP が少ないため、ガルナの塔のニフラムや、バラモス戦で若干不安が残る。
- ※カンダタ戦や魔戦転職後は豪傑の腕輪による性格補正により、豪傑で進行する。
- ※他の性格候補:豪傑、セクシーギャル、一匹狼、引っ込み思案など。

### ● 勇者，戦士，盗賊，魔使⇒勇者，純戦，賢者，魔戦

- ・RTAにおいて最も一般的な職業構成。
- ・**勇者**: アタッカー
- ・**戦士**: 準アタッカー、後攻回復役
- ・**盗賊⇒賢者**: 先行回復及び補助役、しのびあし習得
- ・**魔使⇒魔戦**: 壁、補助役
- 全体的に HP が高いため、安定する。
- △前述の通りパーティ全体の素早さは低いため、盗賊(賢者)以外は後攻前提となる。
- ※他のパーティ例:魔使⇒魔盗、盗賊の代わりに僧侶など
- 特に魔盗は勇者の素早さが速い性格の場合に選ばれることがある。

### ● ピラミッド前装備購入

- 少ないロスで最低限の安定を確保し、ピラミッド 1 抜け率の向上と、ピラミッドループ防止を狙う。
- 装備流用によるカンダタ 2 戦までの安定確保
- ※具体的な購入物
- ・戦士:青銅の盾
- ・盗賊:皮の鎧、毛皮のフード

### ● 後ガルナ、ガルナ 2 回

- 船入手後にガルナの塔でメタル狩りを行う、いわゆる先ガルナでない通常のガルナ
- 1 回目で盗賊の賢者転職まで、2 回目で魔法使いの戦士転職まで稼ぐ。
- ガルナ IN のレベルをある程度確保することによる安定。
- 早期船入手による、金策や装備などの早期充実。
- 毒針 2 本によるタイムの安定。

## 1.2. 目標タイム

無事故平運、または 1 小事故デレくらいで 3 時間前後のタイムを狙えるはず。

各区間のラップタイムの目安は以下の表の通り。事故が高確率であり得る区間(ピラミッド、ゾーマ戦)やエンカ内容によって大幅にタイムぶれる可能性のある区間(ガルナの塔のメタル狩り、ネクロゴンド道中)、バイキルト習得状況やバラモス戦、他にもエンカ数や逃げ運によってタイムはぶれるが、練習する際には以下の区間タイムがある程度達成できるのを目標にするとよい。

目標ラップタイム	
魔法のカギ入手	20:00
カンダタ 1 撃破	36:00
カンダタ 2 撃破	47:30
ガルナの塔 IN	57:00
賢者転職	1:17:00
魔戦転職	1:29:30
ボストロール撃破	1:42:30
やまたのおろち撃破	1:59:00
バラモス撃破	2:12:00
ゾーマ城 IN	2:32:00
祭壇 IN	2:39:30
THE END	2:58:00

## 1.3. 予備知識

DQ3RTA を行うに当たって、知っておきたい予備知識を簡単に紹介する。

※一部他サイト様からの情報を参考にさせていただいています。

### 1.3.1. 複数コマンド入力の仕様

2 ボタン以上を同時入力すると、どのボタンも入力受付されない。操作時はなるべくボタン入力の時間を短くすること。

### 1.3.2. Y ボタンによるメニュー閉じ

メニュー欄での操作時は、Y ボタンを入力すると今まで開いていたウィンドウをすべて閉じることができる。メニュー欄操作の終了時に活用すること。またタイム短縮のため、メニュー欄を開く回数を減らし、一度のメニュー欄展開で道具管理や回復、作戦コマンドを済ませること。

### 1.3.3. 作戦コマンド実行終了時の仕様

作戦コマンドの実行終了を決定キー (AXLR) や Y ボタンで行うとメニュー欄全てが閉じ、B ボタンで実行を終了すると作戦コマンド一覧に戻る。引き続き作戦コマンドを利用したい場合は B ボタンで実行を終了すること。

(まんたん→ならびかえ、どうぐせいり→ふくろせいり など)

### 1.3.4. エンカウントの仕様

SFC 版 DQ3 では、歩数エンカウントと呼ばれている仕組みでエンカウント処理が行われ、以下のようなルーチンでエンカウント判定が行われる<sup>[1][2]</sup>。

1. マップ切り替え時や闇のランプ使用時に  $256 \times$  乱数を危険値としてセットする。
2. 1 歩歩くごとに、歩いた地形の減少値とそのエリアの減少係数をかけた値を危険値から引く。
3. 危険値が 0 以下になった時にエンカウントが発生。

この時使用する乱数は 0~16 の整数値乱数 (0:16/256、1~16:15/256) を 3 回生成した合計となり、0~48 となる。

地形による減少値や、エリア別の減少係数は以下のようにになっている<sup>[3]</sup>。また、しのびあし使用時はこの減少値が半分になる。

この仕様のため、減少ベースが大きい地形を避けて歩くこと。また、マップ切り替え時や闇のランプ使用を活用してエンカウント値をリセットし、エンカウント数を減らす手法が活用される。

地形	草原・雪原・橋	砂漠	森・毒沼	山	海	ダンジョン(0.5 マス)
減少値	256	384	460	640	102	80

減少係数	$\times 0$	$\times 0.5$	$\times 1.0$	$\times 2.0$
エリア例	海賊のアジト周辺	世界樹の葉周辺など	一般的なエリア・ダンジョン	河川、極海 ジバング周辺 魔の島など

### 1.3.5. 調べるコマンドの仕様

足元を調べる際には左上のマスを調べる判定になる。また、壺や宝箱などの真ん中を調べる際は、殆どの場合左下のものを調べる判定になる。(ただし、岩山の洞窟の地獄の鎧は例外で右側の判定になる)。

### 1.3.6. 打撃ダメージ計算式

A = 攻撃力, D = 守備力/2, E = A - Dとしたとき、このEの値によって以下の2パターンの式に分かれる<sup>[4][5]</sup>。

1. ダメージ =  $[0, (A/2) - 1]$  ( $E \leq A/8$  のとき)
2. ダメージ =  $E \times [99, 153]/256$  ( $E > A/8$  のとき)

パターン2の場合の乱数は、0~15の1様分布乱数を16回生成した合計値+6を計算し、この結果が99以下あるいは153以上だった場合はそれぞれ99, 153とした結果である。

### 1.3.7. 行動順計算式

戦闘中の行動順計算は1ターンごとに以下の値をそれぞれのキャラクター・モンスターに対して算出し、結果が大きい順に行動する。(値が同じ場合は、先頭プレイヤーから順に、次に一番左のモンスターから順に行動する)<sup>[6]</sup>。

$$(\text{素早さ} + 20) \times [0, 255]/256$$

### 1.3.8. まんたんの仕様

まんたんを使用すると、回復対象のキャラに対してHPMAXにするために必要な回復量の呪文を、その呪文が使用可能なキャラの中で最後尾のキャラが詠唱する。

### 1.3.9. 守備力リセット技

戦闘中に「そうび」コマンドで防具を装備すると、スクルトやルカナンなどの守備力が変動する呪文のそのキャラに対する効果が消される(既に装備している防具を再度装備してもOK)。カンダタ子分2戦ではルカナンをかけられた後、この技を使用することでルカナンの効果を消すことができる。ただし、スクルトの効果も同様に消されるので注意。

## 1.4. チャートの見方

- ▼: 行動やイベントなど
- : アイテム入手
- : 道具管理, 呪文詠唱
- ◆: 買い物
- ★: 作戦コマンド

黒塗り: 進行上必須となる操作

白塗り: 状況によっては必要となる操作

## 2. RTA チャート

### 2.1. ゲームスタート～魔法の鍵取得

#### 【性格診断】

- ▼冒険の書を作る。名前:あ 性別:男 メッセージ速度:8 連射は X と B ボタンに設定
- ▼まっすぐ進み、滝の前で性格診断。怠け者になれる最速の回答は以下の通り

最初の質問	質問の回答
あなたにとって勝利とは戦うもので得られるものですか？	YNNYYYY
あなたにとって太陽とは自然の王様ですか？	YNNNNYYYY
あなたにとって人生とは退屈なものですか？	NNNYYYY
あなたにとって冒険とはつらいものですか？	NNNYYYY
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？	NYNNNNYY
最後の質問	岩を運ばずに左へ出る

#### 【アリアハン】

- ちからのたね（自室 タンス）
- ▼アリアハン城へ行き、2F で王様と会話
- 50G、たびびとのふく、こんぼう×2、ひのきのぼう（アリアハン城 2F 王様）
- ラックのたね（アリアハン城 2F 左下の部屋 棚左）
- ▼アリアハンの町左上のルイーダの酒場へ行き、2F で以下の仲間を作成  
商人は力の種、他3人にはスタミナの種を全部つぎ込む

名前	性別	職業	採用ステータス	採用性格
ああ	女	商人	なし	なし
あ	女	魔法使い	初期体力 5 以上 体力 15 以上	がんばりや、タフガイ、てつじん
い	女	盗賊	体力 16 以上	タフガイ、てつじん、おおぐらい <sup>1</sup>
ああああ	男	戦士	体力 19 以上	タフガイ

- ※盗賊の性格がてつじん、おおぐらいのときはイシスにてゆうき 100 倍を回収・使用する。
- ※魔法使いの性格がてつじん、タフガイの場合はポストロール撃破以降ヘビメタリングを外す。
- ※盗賊の体力が低い場合は、戦士の採用体力値をある程度吟味してもよい。  
慣れてきたら全体の初期ステータス、性格に応じて採用基準を変えること。

- ▼会話:ルイーダ（ルイーダの酒場 1F カウンター）  
戦士、盗賊、魔法使いの順番で仲間に加える（すべて一番下のキャラを選べばよい）
- たびびとのふく（勇）[わたす] → 戦 装備  
こんぼう（勇）[わたす] → 戦 装備  
ひのきのぼう（勇）[わたす] → 盗 装備
- ▼フィールドへ出て、北西のレーベへ向かう

※いざないの洞窟 IN までに Lv を 2,3,3,2、できれば 2,3,3,3 まで上げるのを目標に敵を狩る。

目安としては 2 ターン以下で狩れるエンカは狩るとよい。それ以上のターン数がかかるエンカは逃げるが、Lv が足りない場合は無理にでも狩る。

※具体的なダメージとして、レベルや相手による前後はあるが以下の値を参考にするといふ。

勇:8~13 戦:5~8 盗:1~2 魔(メラ):8~13

※後ろ 3 人は Lv2 に上がると大幅に HP が上昇するので、多少時間が掛かるエンカウントを狩っても早めに入れるのを目標にする。

モンスターデータ表(アリアハン~いざないの洞窟前)			
モンスター	最大 HP	敵行動	対処
スライム	8		勇打撃 or 戦打撃 or メラ スライム 5 匹以上の場合は逃げ
おおからす	9		勇打撃 or 戦打撃+盗打撃 or メラ
いっかくうさぎ	10		勇打撃 or 戦打撃+盗打撃 or メラ
おおありくい	13	攻撃力高	勇打撃+何か or メラ(+何か)
じんめんちょう	12	マヌーサ	勇打撃 or 戦打撃+盗打撃 or メラ
フロッガー	15	防御	勇打撃+何か or メラ+何か 複数出現の場合は逃げ
バブルスライム	10	攻撃力高、毒	勇打撃 or 戦打撃+盗打撃 or メラ
まほうつかい	23	メラ	3 体以上の場合は逃げ
さそりばち	12	仲間呼び	勇打撃 or 戦打撃+盗打撃 or メラ
ホイミスライム	30	ホイミ	逃げ

## 【レーベ】

### ◆道具屋 売却

- ・ちからのたね (勇) [180G]
- ・こんぼう (勇) [22G]
- ・ラックのたね (勇) [45G]
- ・ぬののふく (戦) [7G]

### ◆道具屋 購入

- ・やくそう×25~27 [200~216G] → 袋 (薬草購入終了後残り 100G 以上になるように買う)
- ・キメラのつばさ×4 [100G] → 袋

▼フィールドへ出て、レーベ南の森の中の茂みからナジミの塔に入る

## 【ナジミの塔】

▼アイテムは回収せず、最上階を目指す。

▼B1F の宿屋で宿泊 (後ろ 3 人の Lv が上がっていない場合はレーベ宿泊でも可)

■おてんばじてん (ナジミの塔 4F 本棚左)

▼会話:老人 (ナジミの塔 4F) 選択肢「はい」



- とうぞくのカギ（ナジミの塔 4F 老人）
- ▼扉を抜けて最上階から飛び降りる
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → レーベ

## 【レーベ】

- かしこさのたね（レーベ右上の民家 1F ツボ右）
  - ▼会話:老人（レーベ右上の民家 2F）選択肢どちらでも
  - まほうのたま（レーベ右上の民家 2F 老人）
  - キメラのつばさ（袋）[つかう] → レーベ
  - ▼南東のいざないの洞窟へ向かう
- ※経験値が足りていれば逃げる。足りていなければ狩りやすいエンカを狩り、レベルを上げる。  
HP は 20～25 以上を保つように回復。

## 【いざないの洞窟】

- まほうのたま（勇）[つかう]（いざないの洞窟 B1F 壁前）
- ★ならびかえ 戦盗魔勇
- ▼最短でロマリアへ向かう

※いざないの洞窟のエンカは全逃げ。

特に危険な敵はおおありく（攻撃力高、集中攻撃）、アルミラージ（ラリホー）など  
経験値が足りない場合は、キャタピラーを除く 2 匹エンカを狩ってもよい。

## 【ロマリア】

- ▼宿泊
- くじけぬころ（ロマリア教会 タンス）
- あたまがさえるほん（ロマリア教会 真ん中の本棚）
- ◆武器防具屋 売却
  - ・くじけぬころ（戦）[187G]
  - ・あたまがさえるほん（戦）[75G]
  - ・どうのつるぎ（勇）[75G]
  - ・おてんばじてん（勇）[60G]
- ◆武器防具屋 購入
  - ・せいどうのたて [250G] → 戦 装備
  - ・かわのよろい [150G] → 盗 装備
- ▼フィールドに出て、東のアッサラームへ向かう

※ロマリアからポルトガまでのエンカは全逃げ。

※とにかく落ちる。戦闘終了後は必ず薬草で HP を満タンにすること。

※ロマリア東の橋の手前(下の図参照)でエンカが変わるので、エンカ場所によってはエンカ調整する。  
アッサラームエンカが 2 エンカに収まると思ったらエンカキャンセルしなくてよい。



赤線を境にエンカが変わるので、青線のところでエンカさせエンカキャンセルするとよい

### 【アッサラーム】

■どくがのこな（アッサラーム宿屋 タンス）

◆道具屋 売却

・どくがのこな（戦）[232G]

・こんぼう（戦）[22G]

・ぬののふく（盗）[7G]

※先イシス寄りのために、アッサラーム出発時に残金が 30G になるように売却をする。

◆道具屋 購入

・けがわのフード [250G] → 盗 装備

▼死者が出ていれば蘇生

▼フィールドに出て、西のピラミッドへ向かう

※ピラミッド到着までに二人落ちている場合は先イシス寄りも考える。

その際は教会で死者を蘇生させ、再度ピラミッドへ向かう。

### 【ピラミッド】

▼1F は落とし穴に気を付けて進む。

▼3F のスイッチは左から数えて 3,2,1,4 の順に押す。

スイッチを全部押し終えたら階段でエンカキャンセル

★ならびかえ 勇戦盗魔

■まほうのカギ（ピラミッド 3F 宝箱右）

■スタミナのたね（ピラミッド 3F 宝箱左）

▼階段でエンカキャンセル、さらに上層へ

■はでなふく（ピラミッド 5F 宝箱）

▼ピラミッドの屋上右奥から右に飛び降りてフィールド出て、南のイシスへ直行。

※イシス周辺の森に入るとエンカウントリセットされるので、活用すること。

### 【ピラミッドで全滅してしまった場合】

▼復活時にアリアハンでセーブ

※まほうのカギを入手している場合はアリアハン 1F の宝物庫を先に回収する

※薬草の数が足りない場合はアリアハンの道具屋で買い足す。

金策はこんぼうやひのきのぼう、それでも足りない場合は勇者のかしこさのたねやたびびとのふくを売る。

○キメラのつばさ(ふくろ)[つかう] →アッサラーム(イシス)

▽蘇生後ピラミッドへ再突入。

ただし、まほうのカギを回収できた場合はそのままイシスへ。

※ピラミッドのスイッチをすべて押している場合は再度押す必要はない。

全て押していない場合は最初から押し直し。

※二回目以降ピラミッドで全滅した場合はリセットする

※イシス到着後エンカキャンセルを繰り返し夜にして入る

## 2.2. イシス～カンダタ 1 撃破

### 【イシス城】

- かしこさのたね（イシス城 1F 宝物庫左 宝箱右下）
- ルビーのうでわ（イシス城 1F 宝物庫左 宝箱左下）
- きぬのローブ（イシス城 1F 宝物庫左 宝箱左上）
- 72G（イシス城 1F 宝物庫左 宝箱右上）
- おうごんのティアラ（イシス城 1F 宝物庫右 宝箱左上）
- いのちのきのみ（イシス城 1F 宝物庫右 宝箱右上）
- 80G（イシス城 1F 宝物庫左 宝箱右下）

▼会話:女王（3F 寝室）

- いのりのゆびわ（イシス城 3F 王女の部屋 ベッド上の茂み）
- キメラのつばさ（ふくろ）[つかう] →イシス

### 【イシス城下町】

#### ◆武器防具屋 売却

- ・たびびとのふく（勇）[52G]
- ・はでなふく（勇）[975G]
- ・おうごんのティアラ（勇）[3750G]
- ・いのりのゆびわ（戦 or 勇）[1875G]

#### ◆武器防具屋 購入

- ・てつかぶと [1000G] → 勇 装備
- ・てつかぶと [1000G] → 戦 装備
- ・てつのたて [1200G] → 勇 装備（はでなふく未回収の場合はカット）
- ・てつのよろい [1100G] → 勇 装備
- ・てつのよろい [1100G] → 戦 装備

#### ◆道具屋 購入

- ・キメラのつばさ×36 [900G] → 袋
- ・せいすい×4 [80G] → 袋
- ・どくけしそう×4 [40G] → 袋
- ・やくそう大量 [?G] → 袋(合計 45 個以上になるように)

▽死者がいる場合は教会で蘇生

#### ■すばやさのたね（井戸左の茂み）

※盗賊の性格がてつじん or おおぐらいの場合はゆうき 100 ばいを回収し、キメラでイシスへ

□ゆうき 100 ばい（井戸の中宝箱）（盗賊がてつじん or おおぐらいの場合）

- キメラのうばさ（ふくろ）[つかう] →アリアハン（アリアハンの宝物庫先回収の場合はロマリアへ）

### 【アリアハン】

▼城の宝物庫へ

- ルーンスタッフ（アリアハン城 1F 宝物庫 宝箱右下）

- ちからのたね（アリアハン城 1F 宝物庫 宝箱中下）
- すばやさのたね（アリアハン城 1F 宝物庫 宝箱左下）
- 128G（アリアハン城 1F 宝物庫 宝箱左上）
- 336G（アリアハン城 1F 宝物庫 宝箱中上）
- ごうけつのうでわ（アリアハン城 1F 宝物庫 宝箱右上）
- かしこさのたね（勇）[つかう] → 勇（売却していない場合）
- スタミナのたね（勇）[つかう] → 勇
- かしこさのたね（勇）[つかう] → 勇
- きぬのローブ（勇）[わたす] → 魔 装備
- すばやさのたね（戦 or 勇）[つかう] → 勇
- ゆうき 100 ばい（戦）[つかう] → 盗（回収している場合）
- ちからのたね（戦）[つかう] → 勇
- すばやさのたね（戦）[つかう] → 勇
- ほしふるうでわ（戦）[わたす] → 勇 装備
- ルーンスタッフ（戦）[わたす] → 魔 装備
- ごうけつのうでわ（戦）[わたす] → 盗 装備
- カメラのつばさ（袋）[つかう] → イシス

## 【イシス城】

- ▼外観左から地下の宝物庫へ
- ほしふるうでわ（イシス城地下宝箱 選択肢「いいえ」）
- カメラのつばさ（ふくろ）[つかう] → ロマリア

▼ロマリア北西の祠からポルトガへ向かう

※戦闘中に勇者のほしふるうでわを装備する。

※ポルトガ周辺のエンカントは凶悪なので、必ず直前でエンカントを発生させ、エンカントキャンセルを行う。



赤線を境にエンカントテーブルが変わるので、青線で必ずエンカキャンセル

## 【ポルトガ】

- ◆武器防具屋 売却
  - ・ルビーのうでわ（勇）[7350G]

◆武器防具屋 購入

- ・はがねのつるぎ [1300G] → 戦 装備
- ・はがねのむち [3100G] → 勇 装備
- ・はがねのむち [3100G] → 盗 装備

★どうぐせいり (ぜんいん)

◆道具屋 購入

- ・やくそう 9 個 [72G] → ふくろ
- ・やくそう 9 個 [72G] → 魔
- ・やくそう 8 個 [64G] → 盗

▼ポルトガ城へ。

▼会話:王様 (ポルトガ城 左上)

■おうのがみ (ポルトガ城 王様)

■いかりの外ウー (ポルトガ城宝物庫 宝箱右)

■まふうじのつえ (ポルトガ城宝物庫 宝箱中央)

■スタミナのたね (ポルトガ城宝物庫 宝箱左)

●スタミナのたね (勇) [つかう] → 勇

●やくそう (袋) [つかう] → 勇

●やくそう (袋) [つかう] → 戦

●キメラのつばさ (袋) [つかう] → ロマリア

▼ロマリアから北上し、カザーブを経由してシャンパーニの塔へ向かう

【シャンパーニ道中】

※ここからカンダタ 1 戦までのエンカウントは基本的に狩っていく。

勇者と盗賊の先制打撃でそれぞれ別のグループを攻撃し、戦士と魔法使いで残りを対処するとよい。

ただし、エンカをすべて対処すると狩り過ぎになりタイムロスが出てしまうため、  
経験値状況に応じて以下のような 2 ターン以上かかるエンカは逃げてもよい。

- ・3 グループ以上
- ・キャタピラー、ぐんたいガニを含む 2 グループ以上

※目標レベルとして、カンダタ 1 戦前までに最低でも魔法使い Lv5、できれば盗賊 Lv6 を目指す。

▼途中のすごろく場でエンカキャンセル

▼カザーブに入る

【カザーブ】

■けがわのフード (カザーブ右上の民家 2F 右のタンス)

■いのちのきのみ (カザーブ右上の民家 2F 上のタル)

●けがわのフード (勇) [わたす] → 魔 装備

▼フィールドへ出て、シャンパーニの塔へ向かう。

## 【シャンパーニの塔】

▼アイテムは回収せず、最短で最上階を目指す。

▼最上階でイベント後、落とし穴に落ちる。

●ほしふるうでわ（勇）[わたす] → ごうけつのうでわ（盗）装備

●ごうけつのうでわ（勇）[そうび]

○やくそう（袋）[つかう] 全員の HP を全快にする

▼5F の右から下に落ちてカンダタ戦へ

## 【VS カンダタ 1】

・カンダタ 1 HP:300 12.5%で痛恨行動（痛恨行動時、痛恨になる確率は 1/8）

・カンダタ子分×3 HP:60

※最初の 1～3T 目で子分を倒す。

ヒヤド習得時は勇打撃+ヒヤドで、未習得時は勇戦盗の打撃で 1 体を落としきれる。

最初は子分の数減らしに行くこと。

※ヒヤド未習得で、スカラを習得している場合はスカラを後ろから順番に全員に 1 枚ずつかける。

※ヒヤドもスカラも未取得時の場合は、魔は初手防御。

※2T 目以降、パーティの HP が低い場合は適宜防御や回復を入れる。

盗の先攻は期待しているが、魔は後攻する前提で動くこと。

※子分全員撃破後は全員でカンダタを倒しに行く。

この場合も適宜回復を入れること。

※ヒヤド未習得 or 魔の MP が切れの場合は、盗が殴れるように魔で後攻回復を入れるとよい。

※行動例(ヒヤド習得時)

ターン数	勇者	戦士	盗賊	魔法使い
1T 目	打撃→A	打撃→C	打撃→C	ヒヤド→A
2T 目	打撃→B	打撃→BorC	回復 or 打撃→BorC	ヒヤド→Bor 回復 or 防御
子分撃破後	打撃	打撃	回復 or 打撃	ヒヤド or 打撃

※行動例(ヒヤド未習得、スカラ習得時)

ターン数	勇者	戦士	盗賊	魔法使い
1T 目	打撃→A	打撃→A	打撃→A	スカラ→魔
2T 目	打撃→B	打撃→B	回復 or 打撃→B	防御 or スカラ→盗 or 打撃→B
3T 目	打撃→C	打撃→C	回復 or 打撃→BorC	スカラ or 打撃→C
子分撃破後	打撃	打撃	回復 or 打撃	スカラ or 回復 or 打撃

※行動例(ヒャド、スカラ未習得時)

ターン数	勇者	戦士	盗賊	魔法使い
1T 目	打撃→A	打撃→A	打撃→A	防御
2T 目	打撃→B	打撃→B	回復 or 打撃→B	防御 or 回復 or 打撃→B
3T 目	打撃→C	打撃→C	回復 or 打撃→BorC	防御 or 回復 or 打撃→C
子分撃破後	打撃	打撃	回復 or 打撃	回復 or 打撃

▼撃破後塔の右から外へ飛び降りる

●ごうけつのうでわ(勇)[わたす] → ほしふるうでわ(盗) 装備

●ほしふるうでわ(勇)[そうび]

○やくそう(袋)[つかう] (魔法使いLv7 以下の場合は全員の HP が 45 以上になるように回復)

●カメラのつばさ(袋)[つかう] → アッサラーム



## 2.3. バハラタ～カンダタ 2 撃破

- ▼魔法使いLv8、あるいは死者が出ている場合はアッサラームに入る。  
そのほかの場合はアッサラームに入らずにノルドの洞窟へ。

### 【アッサラーム】

- ▽宿泊。
- ▽死者がいる場合は蘇生。
- ▽フィールドへ出てノルドの洞窟へ。

### 【ノルドの洞窟】

- いのちのきのみ（ノルドの洞窟井戸の中 地面右上端）
- おうのがみ（勇）[つかう]（ノルドの洞窟 ノルドの前）
- ▼イベント後、道が開く

- ▼フィールドへ出て南下しバハラタへ向かう

### 【バハラタロード】

- ※この区間のエンカウントも基本的に対処する。  
ただし、じごくのハサミを含むエンカは逃げる。
- ※シャンパーニ区間と同様に、勇者と盗賊のムチ攻撃で別グループを攻撃する。  
ただしハンターフライ 3+何か 2 の編成は勇者と盗賊でハンターフライを落としに行くと安全。
- ※デスジャッカルにはニフラムが有効(75%)。
- ※HP は 45 以上を保つように回復すること。
- ※草原に入ったあたりからアントベアとマージマタンゴが出現する。  
アントベアは攻撃力が高いので注意すること。魔法使いは防御でもよい。
- ※対処優先度：ハンターフライ>デスジャッカル>アントベア>ヒートギズモ

### 【バハラタ】

- ▽死者がいれば蘇生
- ◆武器防具屋 売却
  - ・いかりのタウー（勇）[825G]
  - ・ルーンスタッフ（魔）[5100G]
- ◆武器防具屋 購入
  - ・まほうのたて [2000G] → 勇 装備
  - ・まほうのたて [2000G] → 盗 装備
  - ・まほうのたて [2000G] → 魔 装備
- ▽盗賊の薬草所持数が少ない場合は、道具屋で買い足す
- ▼会話:老人（外観南）
- ▽アッサラームで宿泊していない場合は宿泊
- まふうじのつえ（勇）[わたす] → 戦（ギラを習得していない場合は魔に渡す）

- てつのはたて (勇) [わたす] → 戦 装備
- やくそう (袋) [つかう] (HP が減っているキャラがいれば回復)
- キメラのつばさ (袋) [つかう] → バハタ

▼ひとさらいのアジトへ向かう

※エンカ対処はバハタロード時と基本的に同じだが、魔法使いは武器を持っていないので防御。

## 【ひとさらいのアジト】

▼B1F は左に 2 フロア分進んだ後下に進み、突き当りを右に進む

■すばやさのたね (ひとさらいのアジト B2F 宝箱右下)

■かしこさのたね (ひとさらいのアジト B2F 宝箱左下)

■ちからのたね (ひとさらいのアジト B2F 宝箱左上)

■いのちのきのみ (ひとさらいのアジト B2F 宝箱右上)

●ほしふるうでわ (勇) [わたす] → ごうけつのうでわ (盗) 装備

●ごうけつのうでわ (勇) [そうび]

●すばやさのたね (勇) [つかう] → 勇

●かしこさのたね (勇) [つかう] → 勇

●ちからのたね (勇) [つかう] → 勇

○やくそう (袋) [つかう] 全員の HP が全快になるように回復

○やくそう (袋) [わたす] → 盗、魔 (盗賊と魔法使いの道具欄が埋まるように)

★ならびかえ 戦盗勇魔

▼会話:子分 (選択肢「いいえ」)

カンダタ子分戦

## 【VS カンダタこぶん】

・カンダタこぶん × 4 HP:120 ルカナン、ベホイミ

ターン数	戦士	盗賊	勇者	魔法使い
1T 目	打撃	打撃	打撃	ギラ or 魔封じ
2T 目	打撃	回復 or 打撃	打撃	ギラ or ヒャド
3T 目以降	打撃	回復 or 打撃	打撃	回復 or 防御

※ルカナンを食らった場合は装備変更技を利用する。

※HP が危ない場合は盗賊で先制回復。

※魔法使いの MP を使いすぎないこと。(目安はギラ 2 発)

※魔法使いがギラを習得していない場合は、1T 目に魔封じの杖を使用する。

☆撃破後まんたん (回復が足りない場合は薬草で回復。)

▼左下のスイッチを押す。

▼上へ戻りカンダタに話しかけると、カンダタ戦。

## 【VS カンダタ 2】

- ・カンダタ 2 HP:700 痛恨の一撃あり
- ・カンダタこぶん×2 HP:120 ルカナン、ベホイミ

ターン数	戦士	盗賊	勇者	魔法使い
1T 目	打撃→子分	打撃→子分	打撃→子分	ギラ or ヒャド→子分
2T 目	打撃→子分	回復 or 打撃→子分	打撃→子分	ヒャド→子分
子分撃破後	打撃	回復 or 打撃	打撃	防御 or スカラ(スカルト)or ヒャド or 回復

※序盤は子分 2 体を倒しに行く。

ルカナンが入った場合は装備変更技を活用すること。

※残りカンダタのみになったら、魔法使いのスカラを使って前三人に 1 枚ずつ入れる。

スカルトを覚えている場合はスカルトを二回唱える。

※スカラ(スカルト)を入れ終わった後は、魔法使いもヒャドで攻撃に参戦する。。

ただし、リレミ分の MP8 を残すこと。

※MP を使い切ったら魔法使いは回復か防御をする。

殆どの場合カンダタを倒す前に MP を使い切ってしまうので、魔法使いの防御を減らすために、

子分撃破後は魔法使いでなるべく後攻回復をするようにする。

※危ない場合は盗賊の先攻回復を活用する。

- 撃破後リレミ(魔) ※使えない場合は徒歩で脱出
- ごうけつのうでわ(勇)[わたす] → ほしふるうでわ(盗) 装備
- ほしふるうでわ(勇)[そうび]
- キメラのつばさ(袋)[つかう] → バハラタ

## 2.4. 世界廻り①～ガルナの塔 IN

### 【ハバラタ】

- ▼武器屋下の店でグプタと会話。
- くろこしょう（バハラタ グプタ）
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → ポルトガ

### 【ポルトガ】

- ▼宿泊
- ▼王様と会話し、船を入手
- ▼城を出て船に乗る。西のスーへ向かう
- ※スーまで一歩でもロスしてしまうと夜になってしまうので注意すること。

### 【スー】

- すばやさのたね（スー右下の民家 ツボ右）
- いかずちのつえ（スー 井戸の下地面）
- ★どうぐせいり（ぜんいん）
- ◆道具屋 購入
  - ・きえさりそう [300G] → 戦
- いかずちのつえ（戦）[わたす] → 魔 装備しない
- せいすい（袋）[つかう]
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → アリアハン

### 【世界廻り①】

※世界廻り時のエンカウントは、戦闘時間が少なくなるように対処する。  
基本的には逃げるが、マーマン 3 やダーマ周辺のエンカウントはムチといかずちの杖を活用して対処する。

- ▼船に乗り、アリアハン大から海岸沿いに東へ向かう。
- ▼途中いざないの洞窟南の祠でエンカキャンセルをする。
- ▼エンカキャンセル後、祠から船でまっすぐ東へ向かい海賊の家へ向かう。
- ※海賊の家周辺はエンカ判定がないところがあるので、下図の赤線に沿って歩くとよい。



### 【海賊の家】

▼外観の建物右の岩をどかし、地面を調べて宝物庫に入る

■ちからのたね（海賊の家地下 宝箱左上）

■レッドオーブ（海賊の家地下 宝箱左下）

■ヘビメタリング（海賊の家地下 宝箱右下）

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → レーベ

▼船でまっすぐ北上してジパングへ向かう

▼ジパングに入った後、再びフィールドに出る。（ルーラ登録）

▼船で西の川を北上し、ダーマへ向かう。

### 【ダーマ】

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → ポルトガ

▼ポルトガから船で大陸沿いに北上し、エジンベアへ向かう

### 【エジンベア】

●きえさりそう（戦）[つかう]（エジンベア 門）

■パーティードレス（エジンベア城 1F 右上の部屋タンス右）

■おしゃれなスーツ（エジンベア城 1F 右上の部屋タンス左）

▼地下で岩を移動させ、3つ並べる。

■かわきのつぼ（エジンベア城 B1F 隠し部屋宝箱）

●ちからのたね（戦）[つかう] → 勇

●ヘビメタリング（戦）[つかう] → 魔（装備）

●パーティードレス（戦）[つかう] → 盗（装備）

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → スー

### 【スー】

◆よろず屋 購入

・どくばり [10G] → 盗 装備しない

・どくばり [10G] → 魔 装備

◆道具屋 売却

・てつのたて（戦）[900G]

・けがわのフード（盗）[187G]

・けがわのフード（魔）[187G]

・せいどうのたて（袋）[187G]

・おしゃれなスーツ（袋）[9900G]

◆道具屋 購入

・ぎんのかみかざり [760G] → 魔 装備

・どくがのこな×9 [2790G] → 魔

・どくがのこな×9 [2790G] → 盗

・どくがのこな×9 [2790G] → 勇

・どくがのこな×9 [2790G] → 戦

・やくそう（袋）※合計 40 個未満の場合は買い足しておく

※お金が足りない場合は、毒蛾の購入数を減らす。

この時、戦士に渡す購入数を減らすとよい。（メッセージが少なくなる）

●キメラのつばさ（ふくろ）[つかう] →ダーマ

▼ダーマから北上しガルナの塔へ

※途中でメタルスライムが出てきた場合は、メタルに毒蛾を使って狩りに行く。

（キラーエイブとの複合の場合は、キラーエイブにも撒くとよい）

他の敵はなるべく早めに片づけておくこと。

## 2.5. メタル狩り～魔戦転職 IN まで

### 【ガルナの塔】

▼アイテムは回収せず、5F へ向かう

※途中のエンカウントは、戦闘時間が最小になるように対処する。

勇者と盗賊の先制ムチ打撃を活用すること。

▼4F～6F で盗賊のLv が 20 になるまでメタル狩りをする

※メタル狩りは以下のことを意識すること。

- ・メタルを含むエンカウントの場合、毒蛾をメタルとお供に撒き、足止めと同士討ちを狙う。  
2 ターン目以降は盗賊と魔法使いの毒針攻撃でメタルを撃破しに行き、勇者は残ったお供の撃破を狙う。  
メタルの残り数が多い場合は追加で毒蛾を撒いたり、勇者もメタルを攻撃しに行く。
- ・行動順の目安 盗 $\geq$ メタル=勇 $>$ メタル以外のモンスター $\geq$ 魔
- ・盗賊と魔法使いはどくばりがあるため、勇者が率先してどくがを撒く。  
(ただし低レベルのうちは盗賊で撒いておくと、先攻しやすい)
- ・ガルーダは盗賊の打撃+いかづちで落ちる(低レベル時は落ちないときあり)
- ・しびれあげはレベル 16 あたりから勇者の打撃のみで 2～3 体倒せる。
- ・打撃時はグループ中の混乱していないかつ残りHP が一番低い敵を優先的に狙ってくれる。
- ・はがねのむちでメタルを攻撃する際は、一番左のメタルにしかダメージは入らない。
- ・どくばりは必ず 1 ダメージ与え、1/8 の確率で敵を即死させる。
- ・スカイドラゴンの燃え盛る火炎、ガルーダのベギラマに注意。
- ・HP は 70 以上を確保するように薬草で回復する。
- ・戦士は HP130 を目安に間引く。(Lv12～13 が目安)  
戦士が活着しているうちは、戦士も適宜毒蛾役や打撃役に回る。
- ・毒蛾が少なくなってきたら、戦士や袋の毒蛾を各キャラに補充する。
- ・盗賊がLv18 付近になったら 5F 右の塔へ移動。
- ・勇者を間引いたら盗賊 Lv20 が入る or 手前になる場合は勇者を間引いてもよい。
- ・盗賊に経験値が入りすぎてしまうと、魔法使い Lv21 に賢者 Lv14 が間に合わなくなるので注意。  
(盗賊 Lv20+1667 の余裕がある)

※戦士を間引いた後は以下の並び替え～銀の髪飾り回収までを行う。

★ならばかえ 盗勇戦魔 (戦士を間引いた後)

●はがねのつるぎ(戦)[わたす] → 勇(装備しない)

■ぎんのかみかざり(ガルナの塔 6F 宝箱)

※盗賊は銀の髪飾り入手後、戦闘中に装備する。

敵モンスターデータ表(ガルナの塔周辺・ガルナの塔内部)					
モンスター	HP	毒蛾	雷の杖	特記事項	対処
メタルスライム	3or4	○	×	メラ	半分開らいにどくがをまく 毒針や鋼の剣で攻撃
キラーエイブ	40	◎	○		勇者打撃 ヒヤダルコ
マッドオックス	60	△	◎	ギラ	(勇者打撃 or 盗賊打撃)+いかずち
キャットバット	35	○	◎	不思議な踊り	打撃+いかずち
ごうけつぐま	90	△	◎	マヌーサ	打撃+いかずち
げんじゅつし	42	△	○	メダパニ マヌーサ	勇者打撃+盗賊打撃 ヒヤダルコ
アントベア	50	○	○		勇者打撃+盗賊打撃 ヒヤダルコ
おおくちばし	43	○	◎	二回攻撃	勇者打撃+盗賊打撃 優先的に撃破すること
スカイドラゴン	80	△	×	火炎 ニフラム 100%	ニフラム 一体の場合は勇者打撃+盗賊打撃+ヒヤド
ガルーダ	60	◎	◎	ベギラマ	(勇者打撃 or 盗賊打撃)+いかずち
しびれあげは	40	◎	○	マヒ攻撃	打撃 (+いかずち)

※ガルナの塔 4F 以上のエンカウントパターンとそれに対する対処は以下の通り

・スカイドラゴン + メタルスライム 7

勇者はスカイドラゴンにニフラム、盗賊と魔法使いで毒蛾をメタルに撒く。  
2 ターン目以降はメタルスライムの半分開らいが混乱するよう毒蛾を撒く。

・しびれあげは 4 + メタルスライム 4

盗賊と勇者でしびれあげはに、魔法使いでメタルにどくがをまく。  
2 ターン目以降は盗賊と魔法使いでメタルを攻撃し、勇者は鋼の剣であげはの数を減らす。  
初ターンの毒蛾の効きやメタルの残り数によっては毒蛾を追加で撒いたり、勇者もメタルを攻撃してもよい。

・しびれあげは 2 + メタルスライム 2

・しびれあげは 3 + メタルスライム 3

盗賊と勇者であげはとメタルにそれぞれどくがを一個ずつまき、魔法使いはメタルを攻撃。  
2 ターン目以降はメタルを攻撃。勇者は状況に応じてあげはの数を減らす。

・ガルーダ 2 + メタルスライム 2～4

メタルスライムが 3 体以下の場合は盗賊と勇者でガルーダとメタルにどくがを一個ずつまき、魔法使いはメタルを攻撃。  
メタルスライムが 4 体の場合は魔法使いもメタルにどくがを撒く。  
2 ターン目以降はメタルを攻撃、勇者は状況に応じてガルーダの数を減らす。



・ガルーダ 1 + メタルスライム 1

・しびれあげは 1 + メタルスライム 1

勇者でメタルにどくがを撒き、盗賊と魔法使いでメタルを攻撃。  
どくがの残り数などによってはどくがをまかなくてもよい。

・ガルーダ 2 + しびれあげは 2～3 + メタルスライム 2

盗賊でメタル、魔法使いでガルーダに毒蛾をまき、勇者は鞭であげはを攻撃。  
2T 目以降あげはが残っていれば撃破し、毒針でメタルを攻撃。

・ガルーダ 2 + しびれあげは 2 + メタルスライム 3

盗賊でガルーダ、勇者であげはを殴り、魔法使いはいかづちをガルーダに使用。  
2T 目以降あげはが残っていれば撃破し、毒針でメタルを攻撃

・スカイドラゴン + ガルーダ 2

・スカイドラゴン + しびれあげは 4

盗賊のムチ打撃といかずちでガルーダ(あげは)、勇者はスカイドラゴンにニフラム。

・カルーダ 1 + しびれあげは 1

・ガルーダ 2 + しびれあげは 2～3

盗賊のムチ打撃と雷でガルーダ、勇者のムチ打撃であげはを攻撃。

・おおくちばし 2～3

・しびれあげは 2～4

ムチ打撃といかずちで攻撃。

・スカイドラゴン

ムチ打撃とヒヤドで攻撃。

必要経験値表							
レベル	17	18	19	20	21	22	23
盗賊	15036	19539	25167	32202			
勇者	23690	28837	34627				
魔法使い	20290	25563	31495	38169	45676	54121	63622

▼盗賊がレベル 20 になったらしのびあし、綱の右側から落ちる

■さとのしよ（ガルナの塔 3F 宝箱）

●リレミ（魔）

●ルーラ（魔）→ ダーマ

## 【ダーマ】

▼会話:神官

盗賊を賢者に転職させる

- ルーラ（魔）→ジパング
- しのびあし（ルーラ直後）
- ▼船に乗り大陸沿いに北上してムオルへ向かう

## 【ムオル】

- ▼宿泊
- かわのこしまき（ムオル 宿屋タンス）
- いのちのきのみ（ムオル教会 地面の十字中心）
- しのびあし（命の木の実回収直後）
- ▽勇者を間引いている場合は蘇生
- ▽毒蛾や薬草が足りない場合は買い足す  
毒蛾は合計で 12 個以上持っておくと、22 調整の選択肢も持てる。
- ▼フィールドに出る
- ▼船で北上し浅瀬の祠へ
- ヘビメタリング（魔）[わたす] → 賢（装備）
- かわきのつぼ（袋）[つかう]（浅瀬の前）

## 【浅瀬のほこら】

- さいごのカギ（浅瀬のほこら 宝箱）
- ★どうぐせいり（賢）
- どくがのこな（袋）[わたす] → 賢（道具欄が 1 つ空くまで）
- どくがのこな（袋）[わたす] → 勇（2,3 個くらい）
- どくがのこな（袋）[わたす] → 魔（残り全部）
- はがねのつるぎ（袋）[わたす] → 勇（装備しない）
- ごうけつのうでわ（袋）[わたす] → 勇（装備しない）
- ひのきのぼう（袋）[わたす] → 賢（装備しない）
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → ダーマ

▼ダーマから北上し、再びガルナの塔へ向かう。

## 【ガルナの塔】

- しのびあし（1F 細い道に入る付近）
- ▼再び 5F へ向かいメタル狩りをする
- ※メタル狩り中に、以下のようなタイミングに合わせて勇者を間引く。
  - ・メタルが大量に狩れたとき
  - ・勇者が Lv19 に入った後
  - ・魔法使いが Lv20 に入るタイミング
 勇者の HP が低い場合は、Lv19 に上げてから間引きたい。  
 (HP150 以上はほしい、160 あると安全)

▼勇者を間引いた後、星降る腕輪を魔法使いに渡し、豪傑の腕輪を装備

●ほしふるうでわ（勇）[わたす] → 魔 装備

●ごうけつのうでわ（勇）[そうび]

※勇者を間引いた後のエンカ対処の変更点は以下の通り。

- ・スカイドラゴンは賢者のニフラムで対処。
- ・魔法使いがヒヤダルコを覚えている場合は積極的に使っていく。しびれあげはは確定一発。
- ・ヒヤダルコを覚えていない場合のしびれあげはとガルーダの複合エンカは、賢者でしびれあげはを殴り、魔法使いのメラミでガルーダを倒す。

※魔法使いLv21(22)直前になったらリミットし、ダーマ(エジンベア)周辺で調整。

ダーマ付近のエンカは 300 弱、エジンベアのエンカは 600 前後の経験値が入る。

ただしエジンベア周辺のエンカウトを狩るためにはヒヤダルコが必要。

※魔法使いがLv20 でヒヤダルコを覚えず、残り経験値が中途半端で調整に時間が掛かると考えられる場合、毒蛾の数に余裕があればLv21 を調整せずに入れ、Lv22 で調整することも考える。

▼経験値調整後ダーマでセーブ

▼外で戦闘し、魔法使いのレベルを上げバイキルトを覚えさせる

覚えなかったらリセット

▼バイキルト習得後、ダーマに入る

## 【ダーマ】

▼会話:神官

魔法使いを戦士に転職させる

●ルーラ（魔）→ バハラタ

## 2.6. 世界廻り②～ポストロール撃破まで

- しのびあし（ルーラ直後）
- ほしふるうでわ（魔）[わたす] → 賢 装備
- いかずちのつえ（魔）[わたす] → ヘビメタリング（賢） 装備
- ヘビメタリング（魔）[そうび]
- ▼船で南に進みランシールへ向かう

※ここからポストロール撃破までのエンカは基本的に逃げ。

ただし狩ったほうが早い場合や賢者にベホイミが入っていない場合は狩ってもよい。

### 【ランシール】

- ▼会話:神官 選択肢「はい」
- しのびあし（フィールドに出る直前）
- ▼地球のへそに入る

### 【地球のへそ】

- しのびあし（B2F に入っすぐ 図 1-1）
- だいちのよろい（地球のへそ B1F 宝箱）
- しのびあし（B2F に戻る階段直前 図 1-2）
- ブルーオーブ（地球のへそ B3F 宝箱右）



図 1-1 し の び あ し



図 1-2 し の び あ し

- ブルーオーブ入手後リミト
- ルーラ → ポルトガ

- しのびあし（ルーラ直後）
- ▼船で大陸沿いに南下し、途中の教会でエンカキャンセルついでに勇者と戦士を蘇生させる
- ※蘇生時に、残りゴールドを確認しておく。
- だいちのよろい（賢）[わたす] → 戦 装備

●しのびあし（教会を出る直前）

▼フィールドへ出て、船で南下しデドンへ向かう。

## 【デドン】

※お金に余裕があり、安定を取りたい場合はマジカルスカートを購入する

◇武器防具屋 購入

・マジカルスカート [1500G] → 魔 装備

■いのちのきのみ（デドン B1F 上の棺桶真下）

▼会話:牢屋の中の男

■グリーンオーブ（デドン 牢獄の中の男）

▼宿泊

■くろずきん（デドン武器防具屋 2F タンス）

★どうぐせいり（ぜんいん）

■やみのランプ（デドン武器防具屋 2F 宝箱）

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → エジンベア

●しのびあし（ルーラ直後）

▼船に乗ってまっすぐ西へ向かい、グリーンラッド南の祠へ向かう

▼グリーンラッドの南の祠の右の旅の扉からサマンオサ東の祠へワープ

▼祠を出て、西のエジンベアへ向かう。

●しのびあし（橋を渡り、岩山に突き当たったところ 図 2-1）。

●やみのランプ（賢）[つかう]（図 2-2）



図 2-1 し の び あ し



図 2-2 闇のランプ

▼サマンオサに入る

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → ロマリア

## 【ロマリア】

◆道具屋 購入

- ・やくそう×9 [72G] → 魔
  - ・キメラのつばさ×9 [225G] → 袋
  - しのびあし（宝物庫の階段手前）
  - アサシンダガー（ロマリア城 B1F 宝物庫 左の宝箱）
  - ふうじんのたて（ロマリア城 B1F 宝物庫 右の宝箱）※蘇生後所持金が 3100G 未満であれば
  - キメラのつばさ（袋）[つかう] → サマンオサ
- ▼南東のサマンオサ南の洞窟へ向かう。
- やみのランプ（賢）[つかう]（図 3-1）

### 【サマンオサ南の洞窟】

- ラーのかがみ（サマンオサ南の洞窟 B3F 宝箱）
- リレミト（勇）
- キメラのつばさ（ふくろ）[つかう] → サマンオサ



図 3-1 闇のランプ

### 【サマンオサ】

- ▽宿泊 ※MP の消費が激しければ
- すばやさのたね（サマンオサ右上の墓地 上から二列目左から二番目の墓）

#### ◆武器防具屋 売却

- ・アサシンダガー（賢）[4125G]
- ・ふうじんのたて（賢）[577G]
- ・まほうのたて（魔）[1500G]
- ・まほうのたて（勇）[1500G]
- ・パーティードレス（袋）[8850G]
- ・はがねのむち（袋）[2325G]

※以下所持金が 20300G 以上になるまで売る

- ・てつのよろい（袋）[825G]
- ・はがねのつるぎ（袋）[975G]
- ・きぬのローブ（袋）[1125G]



・くろずきん（袋）[900G]

◆武器防具屋 購入

- ・ゾンビキラー [9800G] → 戦 装備
- ・ドラゴンシールド [3500G] → 戦 装備
- ・ドラゴンシールド [3500G] → 勇 装備
- ・ドラゴンシールド [3500G] → 魔 装備

●やみのランプ（賢）[つかう]

▼サマンオサ城へ入る

■いのちのきのみ（サマンオサ城 1F 上の庭 右上の花）

☆まんたん（HP が減っていれば）

★ならびかえ 勇戦賢魔

▼王様の前で道具使用后、ポストロール戦

●すばやさのたね（賢）[つかう] → 賢

●ラーのかがみ（賢）[つかう]

【VS ポストロール】

- ・ポストロール HP:1500 完全二回ローテーション行動
- 攻撃+ルカナン→痛恨+攻撃→攻撃+痛恨→ルカナン+攻撃
- 攻撃+痛恨→攻撃+攻撃→痛恨+攻撃(マホトーン後)
- 痛恨モーション時に 1/8 の確率で痛恨の一撃。
- ルカニ 25%、ヒヤダルコ 100%

ターン数	勇者	戦士	賢者	魔戦
1T 目	マホトーン or 防御	魔封じ	スクルト	スクルト
2T 目	防御	防御 or 魔封じ	ベホイミ or スクルト	スクルト
3T 目	防御	防御	ベホイミ or スクルト	スクルト
4T 目	ホイミ or 防御	防御	スクルト or ルカニ	バイキルト→ポストロ
ルカニが 入るまで	攻撃 or 防御	攻撃 or 防御	ルカニ or ベホイミ	バイキルト or 薬草
ルカニが 入った後	攻撃	攻撃	攻撃 or ベホイミ	バイキルト or 薬草

※序盤 3 ターンは賢者と魔戦のスクルトで守備を固め、マホトーンを入れる。

スクルトは最低でも 6 枚、ポストロのルカナンの効き具合によっては 7 枚入れてからルカニを入れに行くこと。

※2,3 ターン目で、勇者と純戦の HP が 90 を切っている場合は、ベホイミで回復する。

※スクルトを入れ終わったら賢者はルカニを入れる。ただし、回復が間に合わない場合はベホイミ。

魔戦は勇者、純戦、賢者にバイキルトを入れつつ薬草で前を回復。

余裕があって、スクルトが少し足りていない場合は追加で入れてもよい。

勇者と純戦は HP に余裕があれば殴り、HP が減っている場合は防御を活用する。

※ルカニが入った後は、前 3 人で殴る。

魔戦は余裕があればヒヤダルコ、HP が危ない場合は薬草で回復に回る。

※賢者がどれだけルカニを打てるかがカギ。

中途半端にスクルトをケチらずしっかり固めて、魔戦の薬草回復で済むようにうまく立ち回ること。

▼撃破後自動回復

■へんげのつえ（サマンオサ城寝室 宝箱）

●せいすい（袋）[つかう]

●キメラのつばさ（袋）[つかう] →カザーブ



## 2.7. エルフの隠れ里～やまたのおろち撃破まで

▽死者がいる場合はカザーブの教会で蘇生

※ただし死者が戦士（戦士）のみの場合は葉っぱを回収する際に蘇生させてもよい。

▼北上し、ノアニールをルーラ登録。

▼西へ進みエルフの隠れ里へ向かう。

### 【エルフの隠れ里】

▼へんげのつえ（勇）[つかう] ※ドワーフかスライムになるまで使う。

◆よろず屋 売却

・だいちのよろい（戦）[9000G]

・いかずちのつえ（賢）[1875G]

・てつのよろい（袋）[825G]

・はがねのつるぎ（袋）[975G]

・きぬのローブ（袋）[1100G]

・くろずきん（袋）[900G]

・どくがのこな（袋）[232G]

・かわのこしまき（袋）[600G] ※マジカルスカートを購入している場合

※所持金額が 15900G or 13400G になるまで売る。

◆よろず屋 購入

・いのりのゆびわ×3 or 2 [7500G or 5000G] → 賢

・ねむりのつえ×2 [8400G] → 賢 ※装備

●やみのランプ（賢）[わたす] → へんげのつえ（勇）

●ねむりのつえ（賢）[わたす] → ヘビメタリング or やくそう（魔）

（魔戦の性格がタフガイ or 鉄人の場合はヘビメタリングと、頑張り屋の場合は道具欄一番上の薬草と交換）

●キメラのつばさ（賢）[つかう] → エジンベア

●しのびあし（ルーラ直後）

▼船で北西のグリンラッドの祠へ向かう。

●やみのランプ（勇）[つかう]（グリンラッド南の祠の島が見えた辺り）

### 【グリンラッドのほこら】

▼会話:老人（選択肢「はい」）

■ふなのりのほね（グリンラッドのほこら 老人）

●せいすい（袋）[つかう]

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → ロマリア

●しのびあし（ルーラ直後）

▼船で南へ進み幽霊船へ向かう

### 【幽霊船】

- あいのおもいで（幽霊船下甲板 下の宝箱）
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → ノアニール

### 【～オリビアの岬】

- ▼船で大陸沿いに東へ進む。
- しのびあし（雪の半島の先端 図 4-1）。
- やみのランプ（勇）[つかう]（小島の真下 図 4-2）
- ▼ドワーフの祠に入りエンカキャンセル。
- せかいじゅのは（フィールド 4 つの岩山の中心）  
※ドワーフの祠から南下し、1 マスを岩山の真下に歩いて岩山が画面外に消えてから 3 歩下が目安  
※死者がいる場合は即使用&再回収で蘇生しておく
- やみのランプ（勇）[つかう]（世界樹の葉回収直後）
- しのびあし（岩山の真横 図 4-3）
- ▼ドワーフの祠に入りエンカキャンセル。
- ▼船で川を進み、オリビアの岬へ向かう。
- やみのランプ（勇）[つかう]（オリビアの岬への川途中 図 4-4）



図 4-1 し の び あ し



図 4-2 闇のランプ



図 4-3 し の び あ し



図 4-4 闇のランプ

●あいのおもいで（勇者）[つかう] ※船が押し戻されている間

▼イベント終了後、牢獄のほこらに入る

### 【牢獄のほこら】

■ガイアのつるぎ（牢獄のほこら 右下の部屋扉の真上地面）

●せいすい（ふくろ）[つかう]

●キメラのつばさ（ふくろ）[つかう] → アッサラーム

### 【～ネクロゴンドの洞窟】

●しのびあし（ルーラ直後）

●船で南西のネクロゴンドへ向かう。

●やみのランプ（勇）[つかう]（火山に上陸する直前 図 5-1）

●ガイアのつるぎ（勇者）[つかう] ※火山の手前

▼噴火イベント終了後再上陸し、南のネクロゴンドの洞窟へ向かう。

★ならばかえ 賢戦勇魔 ※（再上陸後草原に入ったくらい）

★どうぐせいり（賢）

※ネクロ区間のエンカは危ない敵がそこそこいるので基本的に対処すること。

魔戦のレベルも上げておくとおろち、バラモス戦で安定する。

※まんたんで HP はこまめに回復しておくこと。

敵モンスターデータ表(ネクロゴンド周辺)						
モンスター	HP	炎系	ヒャド系	眠り	特記事項	対処
フロストギズモ	80	◎	×	○	ヒャダルコ	勇鞭 or 稲妻+賢眠り+魔ベギラマ 単体の場合はメラミ
トロル	250	◎	◎	○	痛恨	賢眠り+ヒャダルコ 単体の場合はメラミ
ミニデーモン	80	○	◎	△	メラミ	勇鞭+ヒャダルコ
ベホマスライム	50	○	○	○	ベホマ	戦攻撃 or メラミ
ホログースト	85	△	×	△	ザキ、ザラキ	ニフラム
じごくのきし	130	○	○	△	完全二回行動 やけつくいき	ニフラム
ライオンヘッド	115	△	○	△	ベギラマ マホトーン	勇鞭+ヒャダルコ ベギラマが嫌ならマホトーン 複数の場合は逃げでもよい
ガメゴンロード	120	△	△	○	マホカンタ 火炎	逃げ
おどるほうせき	50	×	×	×		逃げ

※対処優先度：フロストギズモ≧ミニデーモン>トロル（フィールド）

ホログースト≧じごくのきし>その他（洞窟）

- やみのランプ (勇) [つかう] (朝になったら 図 5-2)。
- しのびあし (ネクロゴンドの洞窟に入る手前 図 5-3)



図 5-1 闇のランプ



図 5-2 闇のランプ



図 5-3 し の び あ し

### 【ネクロゴンドの洞窟】

- いなずまのけん (ネクロゴンドの洞窟 1F 宝箱)
- しのびあし (稲妻の剣回収後、下右と行った突当り 図 6-1)
- やいばのよろい (ネクロゴンドの洞窟 1F 宝箱)
- いなずまのけん (賢) [わたす] → 勇 装備
- やいばのよろい (賢) [わたす] → 戦 装備
- しのびあし (2F 落とし穴地帯を過ぎた辺り 図 6-2)
- しのびあし (4F マップが切り替わった後 図 6-3)
- しのびあし (4F 出口手前 図 6-4)





図 6-1 し の び あ し



図 6-2 し の び あ し



図 6-3 し の び あ し



図 6-4 し の び あ し

▼フィールドへ出てすぐ北のネクロゴンドのほこらへ入る

#### 【ネクロゴンドのほこら】

▼会話:老人

■シルバーオーブ（ネクロゴンドのほこら 老人）

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → ジパング

※死者がいる場合や賢者、魔戦の MP を消耗していて祈りを節約したい場合は  
サマンオサやカザーブで蘇生・宿泊を行う。

#### 【ジパングの洞窟】

●しのびあし（溶岩が見えた辺り 図 7-1）



図 7-1 し の び あ し

☆まんたん ※HP が減っていれば

○いのりのゆびわ（賢者）[つかう] ※賢者の MP が 40 を切っていれば

▼やまたのおろち 1 戦へ

### 【VS やまたのおろち 1】

・やまたのおろち 1 HP:1800 1～2 回行動 燃え盛る火炎(30～40 賢者以外:22～30)、打撃(40 前後)  
ルカニ 75%、マヌーサ 75%、ラリホー25%

ターン数	賢者	戦士	勇者	魔戦
1T 目	マヌーサ	攻撃	攻撃	バイキルト→勇者
2T 目	ルカニ or スクルト	攻撃 or 防御	攻撃	バイキルト→純戦 or スクルト
3T 目以降	ルカニ or ベホイミ or 祈り or 眠り	攻撃	攻撃	バイキルト→純戦 or 薬草 or 眠り

※1T 目でマヌーサが入らない場合は、2T 目にスクルトを 2 枚入れる。

※バイキルトを勇者と純戦にかけた後、2 人で殴る。

※賢者のルカニはなるべく早めに入れたいが、無理はしないこと。

回復が必要な場合は大人しくベホイミで回復する。

※魔戦は手が空いたら薬草で回復するか、眠りの杖で眠らせに行く。

HP が危ない場合は防御。

※賢者は手が空いたら眠りの杖で眠らせに行くか、MP を消費していたら祈りで回復しておく。

☆まんたん ※HP が減って入れば

○いのりのゆびわ（賢）[つかう] ※MP40 以上になるまで回復

●くさなぎのけん（賢）[わたす] → 魔 ※装備

※魔戦の MP が 22 を切っている場合は祈りの指輪を渡して回復。

▼旅の扉でジバングへ。

※死者がいて、教会で蘇生する際は必ずこの旅の扉に入ってから蘇生に向かうこと。

▼会話:ヒミコ（選択肢「いいえ」）

やまたのおろち 2 戦へ

## 【VS やまたのおろち 2】

・やまたのおろち 2 HP:2000 完全二回行動 燃え盛る火炎、火の息、打撃(40 前後)  
マヌーサ 75%、ルカニ 75%、ラリホー0%

ターン数	賢者	戦士	勇者	魔戦
1T 目	マヌーサ	攻撃	攻撃	バイキルト→勇者
2T 目	ルカニ or スクルト	攻撃 or 防御	攻撃	バイキルト→純戦 or スクルト
3T 目	ルカニ or ベホイミ	攻撃	攻撃	バイキルト→純戦 or 魔戦
4T 目以降	ルカニ or ベホイミ	攻撃	攻撃	攻撃

※魔戦も攻撃に加わる、眠りが効かない以外はおろち 1 と同じ。

※1T 目にマヌーサが入らない場合は、2T 目にスクルト 2 枚で固める。

※賢者のルカニはなるべく早めに入りたいが、HP が低い場合は無理せず回復すること。

※バイキルトを後ろ 3 人に入れた後 3 人で殴る。

■パープルオーブ (ジパング おろち撃破後宝箱)

●ルーラ (魔) → アリアハン ※MP がいない場合はキメラ

## 2.8. ラーミア復活～バラモス撃破まで

### 【アリアハン】

#### ▼宿泊

▼ルイーダの酒場で戦士を預け、商人を引き出す。

●キメラのつばさ（ふくろ）[つかう] → ポルトガ

●しのびあし（ルーラ直後）

▼船で北西へ向かい商人の町へ

※途中でエンカウントし、商人が死んだ場合は葉っぱを惜しみなく使う。

遭遇時点で生存が無理そうなら戦闘中に賢者のルーラを使い、もう一度商人の町に向かう。

### 【商人の町】

▼会話:老人（選択肢「はい」「はい」）

▼もう一度会話:老人

▼フィールドに出て、船に一回乗ってからもう一回町へ入る

▼会話:商人

▼町への出入りを3回繰り返す

●やみのランプ（勇）[つかう]

▼町の左下で町人3人が話しているイベントを見る

▼もう一度町に入りなおす

■イエローオーブ（商人の町最終段階 玉座の後ろ地面）

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → アリアハン

### 【アリアハン】

▼ルイーダの酒場で戦士を仲間に加える

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → ノアニール

●しのびあし（ルーラ直後）

▼船で北上してレイアムランドのほこらへ向かう

### 【レイアムランドのほこら】

★どうぐせいり（ぜんいん）

★ふくろせいり

▼それぞれの祭壇前で6つのオーブを使う

▼真ん中の巫女と会話。

※ラーミア復活イベントは約1分あるので、トイレタイムにはもってこい

▼ラーミア復活イベント終了後歩いてフィールドへ出る。

●どくがのこな（袋）[わたす] → ねむりのつえ（賢）

●ねむりのつえ（袋）[わたす] → 魔

●ねむりのつえ（袋）[わたす] → 戦

●まふうじのつえ（袋）[わたす] → 戦



○キメラのつばさ（袋）[つかう] → イシス（ダーマ）

※世界樹の葉を消費している場合は先にダーマへ行き、ラーミアで北上し世界樹の葉、光の玉を回収。

世界樹の葉が残っている場合はイシスへいき、ラーミアで南東のバラモス城へ向かう。

□せかいじゅのは（ダーマ北 4つの岩山の中心地面）

▽会話:竜の女王

□ひかりのたま(竜の女王の城 竜の女王)

## 【バラモス城】

※バラモス城のエンカントは危ないので、基本的に対処する。

はぐれメタルとの複合エンカの場合は、有効であればお供に毒蛾を投げる。

●しのびあし（バラモス城に入った直後）

★ならびかえ 勇戦魔賢

※以降バリア前では魔戦のトラマナを毎回唱えること

●しのびあし（1F 大広間バリア前 図 8-1）

■まじんのオノ（バラモス城宝物庫 宝箱上）

■いのりのゆびわ（バラモス城宝物庫 宝箱中央）

■ふこうのかぶと（バラモス城宝物庫 宝箱下）

●まじんのオノ（勇）[わたす] → ゾンビキラー（賢）装備

●ゾンビキラー（勇）[わたす] → （せかいじゅのは）（賢）装備

※ラーミア復活後に世界樹の葉を回収している場合は、賢者の世界樹の葉と交換。

●しのびあし（宝物庫の左上 図 8-2）。



図 8-1 し の び あ し



図 8-2 し の び あ し

☆まんたん ※HP が減っていれば

★ならびかえ 戦勇魔賢

●いのりのゆびわ（賢）[つかう] ※MP を消費していれば

▼会話:バラモス

バラモス戦へ

## 【VS バラモス】

バラモス HP:2500 (自然回復 100) ローテーション 1～2 回行動				
耐性	ラリホー 30%、マホトーン 30%、ルカニ 75%、マヌーサ 75%			
マホトーン前	イオナズン→打撃→激しい炎→打撃→メラゾーマ→メダパニ→イオナズン→バシルーラ			
マホトーン後	打撃→激しい炎→打撃→バシルーラ			
ダメージ	戦士	勇者	魔戦	賢者
激しい炎	60～74	60～74	60～74	80～99
イオナズン	60～80	60～80	60～80	45～60
メラゾーマ	92～128	92～128	92～128	69～96
打撃	71～111	72～111	74～114	68～106
打撃(スクルト 2)	50～78	51～79	55～86	44～69
打撃(スクルト 4)	29～46	30～47	37～57	20～32

※守備力は、戦士:109 勇者:107 魔戦:96 賢者:124 を想定

※アストロンを活用したローテーション行動に対する対応と、ラリホー、マホトーン、マヌーサなどの補助呪文を駆使して戦う

※自然回復があるので、最初に体制を整え高火力で一気に押し切る。

※死者が出た場合は勇者の世界樹の葉で蘇生。

※回復優先度は 勇者>賢者>戦士>魔戦

※1T 目は勇者が不幸の兜を装備後、アストロン

※アストロン後、バラモスの行動がどこまで進んだかで以下のように対応する。

- ・激しい炎で止まった時 戦士:眠り 勇者:マホトーン 魔戦:眠り 賢者:マヌーサ
- ・打撃、メラゾーマで止まった時 戦士:魔封じ 勇者:マホトーン 魔戦:眠り 賢者:ラリホー
- ・メダパニで止まった時 再度アストロン

※マホトーンが入るまでは、上記以外のローテで止まった場合はアストロンでローテーションを飛ばす。

ダメージが入った場合は賢者がベホイミで回復すること。

※メダパニが入った場合はパーティーアタックで混乱を解除しに行く。

※マホトーンより先にラリホーが入った場合は、純戦、勇者、賢者でマホトーンを入れに行く。

ただし起きそうな場合は純戦で眠りを振っておく。魔戦はスクルトで守備力を固める。

※起きた場合は、再びアストロン後の行動に沿ってラリホー、マホトーンを入れに行く。

※勇者の MP に気を付ける。こまめに祈りで回復しておく。

※マホトーン後は戦士:眠り 勇者:ラリホー 魔戦:スクルト 賢者:ベホイミ>マヌーサ>ラリホー>ルカニ>スクルト  
眠った直後であれば、勇者はホイミで回復に参加してもよい。

※起きたら魔戦以外のラリホーで眠らせに行く。

※炎手前で止まった場合は勇者のアストロンで炎後まで飛ばす。

MP がなければ全員防御でもよい。

※スクルトが 4 枚程度入ったら、魔戦はバイキルトを勇者>戦士>賢者>魔戦の順番で入れる。

賢者はベホイミ>ラリホー>ルカニ>ピオリムで動く

※寝ている間は、バイキルト入ったキャラは殴りに行く。

バイキルトとルカニが入った後に起きた場合は、**勇者**は打撃、それ以外は眠らせに行く。

※炎手前で止まった場合は全員防御。

※余裕があれば、**賢者**がピオリムを 1 枚入れておくと安定する。

※押し切れると思ったら全員打撃で押しきる。

全員にバイキルトが入って総攻撃を開始してから、2～3 回寝るのが押し切れるかどうかの基準。

#### ※行動例

ターン数	純戦	勇者	魔戦	賢者
1T 目	攻撃	不幸の兜装備後 アストロン	攻撃	攻撃
アストロン後	眠りの杖 魔封じの杖	アストロン 祈りの指輪 マホトーン ラリホー	眠りの杖 スクルト	ベホイミ ラリホー マヌーサ マホトーン
マホトーン後	眠りの杖	アストロン 祈り ラリホー ホイミ	スクルト 眠りの杖	ベホイミ ラリホー マヌーサ ルカニ スクルト
スクルト完了後	眠りの杖 攻撃	攻撃	バイキルト 眠りの杖	ベホイミ ルカニ ピオリム
バイキルト完了後	防御 眠りの杖 攻撃	攻撃	防御 眠りの杖 攻撃	ベホイミ 防御 ラリホー 攻撃

▼イベント後、アリアハン手前へ自動移動 ※自動蘇生あり

▼アリアハン城下町に入るとイベント

▼会話:アリアハン王（アリアハン城 2F）

●ねむりのつえ（**魔**）[わたす] → どくがのこな（**賢**）※装備しない

●どくがのこな（**魔**）[わたす] → **賢**

●まふうじのつえ（**戦**）[わたす] → **賢** ※装備しない

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → イシス

※眠りの杖は賢者の道具欄一番上に置く。

## 2.9. アレフガルド～ゾーマ城 IN まで

▼ラーミアで南東へギアガの大穴へ向かう

▼ギアガの大穴の穴に落ちる。

▼船着き場で船に乗りフィールドへ出る

●しのびあし（船着き場を出た直後）

▼まっすぐ東に進んでラダートムへ向かう

※メニュー欄の開閉時に HP を確認しておく。

### 【ラダートム】

□いのちのきのみ（ラダートムの町右下民家 2F タンス）※HP 状況が悪ければ回収

■すばやさのたね（ラダートム 2F 隠し部屋 タル右）

■たいようのいし（ラダートム 2F 隠し部屋 宝箱）

●キメラのつばさ（袋）[つかう] → ラダートム

●しのびあし（ルーラ直後）

▼南の岩山の洞窟へ向かう。

※アレフガルド～ゾーマ城のエンカウトは基本的に対処し、経験値を稼ぐ。（ゾーマ戦時魔戦 Lv22 が目標）

ただし危なくなく時間がかかり、経験値も多くないエンカは逃げてしまってもよい。

敵モンスターデータ表(ラダートム～岩山の洞窟～マイラ～ルビスの塔)								
モンスター	HP	炎	ヒャド	バギ	眠り	魔封じ	特記事項	対処
スライム	8	◎	◎	◎	◎	◎		スライムのみは逃げ 複合の場合は稲妻など
スライムベス	6	◎	◎	◎	◎	◎		稲妻などの全体攻撃
スライムつむり	20	×	×	×	×	○	守備力高	逃げ
マドハンド	70	◎	○	○	○	×	集中攻撃 仲間呼び	賢眠り+稲妻+ギラ 小エンカの場合は最優先 単体はメラミ 4 匹以下単一グループは逃げ
ダースリカント	150	○	◎	○	○	×	痛恨	賢眠り後打撃 王者入手後は魔稲妻
ホログースト	85	△	×	○	△	○	ザキ、ザラキ	ニフラム
じごくのきし	130	○	○	○	△	×	完全二回行動 やけつくいき	ニフラム
ゲール	170	◎	◎	◎	×	○	マヌーサ	ニフラム
ガメゴンロード	120	△	△	△	○	△	マホカンタ 火炎	逃げ
だいまじん	350	◎	○	△	○	×	痛恨	賢眠り+勇バイキル
キメラ	80	○	◎	◎	○	×	痛恨	賢眠り+ヒヤダルコ+いなずま 王者入手後は王者でもよい

まおうのかげ	130	○	×	○	×	◎	ザキ 甘い息	逃げ
キングマーマン	120	○	△	○	△	○	ヒヤダルコ	王者+いなずま+眠り 王者入手前は逃げてもよい
クラーゴン	450	○	△	◎	○	×	痛恨 三回行動	勇賢で眠り、魔でスクルト 2T 目から逃げ
テナタクルス	200	◎	○	◎	○	×		逃げ
サタンパピー	125	○	×	○	△	○	メラゾーマ 二回行動	魔封じ
ラゴンヌ	140	○	○	◎	△	△	マヒヤド ベホマ	王者+いなずま+ベギラマ
メイジキメラ	100	△	○	○	△	○		逃げ
はぐれメタル	6	×	×	×	×	×		お供に毒蛾を撒く 戦士だけ殴っておくのもよい

### ※要注意エンカ

- ・マドハンド：大魔神を呼ぶのでスペースが空いている場合は最優先で眠らせ、全体攻撃で一気に倒す。
- ・だいまじん：二回行動痛恨あり。HP が高いので眠らせて勇者にバイキルトをかけて殴るとよい。
- ・クラーゴン：即逃げするとまず死ぬ。賢者で先攻眠り、勇者で後攻眠りをし魔戦でスクルトをかけて2ターン目から逃げる。起きたらまた眠らせなおし。倒すと時間がかかりかかる。
- ・ラゴンヌ：マヒヤド連発されるとかなり危ない。特にはぐれとの複合の場合気を取られすぎると危険なので、その場合は純戦のみはぐれを殴って会心を狙うなどにとどめておく。

### 【岩山の洞窟】

▽祈りの指輪が少ない場合は回収し、リレミで再突入

（残り2個以下だったら確実に回収したほうが良い）

□いのりのゆびわ（岩山の洞窟 B1F 宝箱）

○リレミ（[勇](#)）

▼B1F 途中の階段に出入りし、エンカウトリセット

●しのびあし（B1F 階段後分岐手前 図 9-1）

●しのびあし（B2F 宝物庫前 図 9-2）。



図 9-1 し の び あ し



図 9-2 し の び あ し

- はかいのつるぎ（岩山の洞窟 B2F 宝箱左）
- じごくのよろい（岩山の洞窟 B2F 宝箱右）
- リレミ（勇）

▼南のドムドーラへ向かう

### 【ドムドーラ】

- オリハルコン(ドムドーラ 牧場の真ん中の茂み)
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → ラダトーム

- しのびあし（ルーラ直後）
- ▼西に進んで船でマイラへ向かう
- ▼船着き場でエンカキャンセル
- ▼ガライの家に入りしエンカキャンセル
- ▼しのびあし（ガライの家後船にのる直前）
- ▼ルビスの塔に入りしエンカキャンセル

### 【マイラ】

- ◆道具屋(2F) 売却
  - ・はかいのつるぎ（戦）[33750G]
  - ・じごくのよろい（戦）[5250G]
  - ・オリハルコン（戦）[22500G]
  - ・ゾンビキラー（賢）[7350G]
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → マイラ 再度入る

※光の玉を入手していない場合は先にキメラでカザーブにとび回収する。

ここまでで葉っぱを消費していた場合はダーマにとび葉っぱ→光の玉と回収する。

- ◆武器防具屋 購入
  - ・けんじゃのつえ [15000G] → 賢 装備しない



- ・みずのはごろも [12500G] → 賢 装備
- ・やいばのよろい [6500G] → 魔 装備
- ようせいのふえ (マイラ 温泉下突き当り)
- ◆道具屋(2F) 購入
  - ・おうじゃのけん [35000G] → 勇 装備
- いのりのゆびわ (勇) [わたす] → かわのこしまき (魔)
- いなずまのけん (勇) [わたす] → くさなぎのけん (魔) 装備
- くさなぎのけん (勇) [わたす] → かわのよろい (賢) 装備
- カメラのつばさ (袋) [つかう] → マイラ

●しのびあし (ルーラ直後)

▼東から船に乗ってルビスの塔へ向かう

※祈りの残り個数や毒蛾の有無、光の玉の回収タイミングに合わせて、賢者の道具欄をうまく作る。

満たしたい条件としては以下の通り。

- ・眠りの杖:6 番目
- ・賢者の杖:10, 12 番目,
- ・魔封じの杖、祈りの指輪:8, 10, 11 番目

## 【ルビスの塔】

※バリア前では必ずトラマナを使うこと。

- いのちのきのみ (ルビスの塔 2F 宝箱左上)
- いのちのきのみ (ルビスの塔 2F 宝箱右下)
- しのびあし (2F バリアを抜けたところ 図 10-1)
- ※4F の回転床は上上上、下下下と入力して進む
- ひかりのよろい (ルビスの塔 4F 宝箱)
- ※2F の回転床は下下、下下と入力して進む
- しのびあし (4F の上り階段前 図 10-2)



図 10-1 し の び あ し



図 10-2 し の び あ し

▼ルビス像の前で妖精の笛使用

- ひかりのよろい（戦）[わたす] → 勇 装備
- ようせいのふえ（戦）[つかう]
- リレミ（勇）※イベント後
- キメラのつばさ（袋）[つかう] → ドムドーラ

▼ドムドーラ西の船で大陸沿いに南下し、精霊のほこらへ向かう

- しのびあし（図 11-1）

### 【精霊のほこら】

- ▼会話:精霊（2F 玉座）
- あまぐものつえ（精霊の祠 2F 妖精）
- しのびあし（精霊の祠 フィールドへ出る直前）
- ▼船で東の聖なるほこらへ向かう

### 【聖なるほこら】

- ▼会話:神官
- にじのしずく（聖なる祠 神官）

▼船に乗り、大陸の東側の海岸線に沿ってまっすぐ北上

- しのびあし（図 11-2）。



図 11-1 し の び あ し



図 11-2 し の び あ し

▼北上し山が見え始めたところから上陸し、西へ進む。

※ここから祭壇までのエンカウントは基本的に対処する。

MP 節約と回復時間短縮のため、戦闘中の賢者の杖の回復をうまく使うこと。

HP がある程度減っていたらまんたんで回復。その際、勇者の光の鎧の歩数回復をうまく使う。

死者が出た場合は戻りか葉っぱを使うことになるので絶対に避けること。



敵モンスターデータ表(リムルダール周辺～魔の島～ゾーマ城)								
モンスター	HP	炎系	ヒャド系	バギ系	眠り	魔封じ	特記事項	対処
ダースリカント	150	○	◎	○	○	×	痛恨	賢眠り後打撃 王者入手後は魔稻妻
マドハンド	70	◎	○	○	○	×	集中攻撃 仲間呼び	賢眠り+稲妻+ギラ 小エンカの場合は最優先 単体はメラミ 4匹以下単一グループは逃げ
だいまじん	350	◎	○	△	○	×	痛恨	賢眠り+勇バイキル
キメラ	80	○	◎	◎	○	×	痛恨	賢眠り+ヒャダルコ+稲妻 王者入手後は王者でもよい
スカルゴン	200	◎	×	○	○	×		賢戦眠り+稲妻+殴り
はぐれメタル	6	×	×	×	×	×		お供に毒蛾を撒く 戦士だけ殴っておくのもよい
うごくせきぞう	195	△	○	○	○	×	痛恨	賢眠り+殴り 危険でない場合は逃げてよい
サラマンダー	200	△	◎	◎	△	×	激しい炎	王者+ヒャダルコ 要注意。詳細は後述。
ドラゴン	120	△	○	○	×	×	火炎 仲間呼び	王者+ヒャダルコ+バギ 習得してれば賢もヒャダルコ
トルキング	250	○	○	○	○	○	バシルーラ	最優先で眠らし殴る。要注意。 複数の場合は勇バイキルト
マクロベータ	150	△	○	○	○	△	ベホマ ザオラル	眠り 危険でなければ逃げてよい
ヒドラ	150	△	◎	△	△	×	二回行動 火炎	殴って倒す 危険かつ面倒な複合であれば 逃げてよい
アークマージ	130	△	△	◎	×	△	イオナズン ザオリク	王者+殴り 要注意。詳細は後述
バルログ	93	○	△	△	△	○	ザラキ	最優先で魔封じ。要注意。
マントゴーア	160	◎	△	◎	○	○	メラゾーマ バギクロス	賢眠り+稲妻+殴り
ドラゴンゾンビ	350	◎	×	△	△	×		ニフラム
ソードイド	170	○	△	△	△	△	二回行動 痛恨	ニフラム

## ※要注意エンカ

- ・サラマンダー：激しい炎を連発されると壊滅する。補助呪文も効きにくい。  
複数の場合は HP に余裕がある場合は王者とヒヤダルコ、ボミオスで倒す。  
HP が危ない場合は勇者王者他防御(賢者が適宜に杖で回復)の 2 ターンで倒す。
- ・アークマージ：素早さが高くイオナズンを連発しさらにザオリクまで使ってくる。  
複数の場合は王者+殴りで一気に倒すこと。  
もし残ってしまった場合はザオリクをしてくるので必ず王者を振る。  
アークマージ 3 体は勇者王者他防御の 2 ターンで倒す。
- ・バルログ：素早さが高くザラキを使ってくるので最優先で賢者の魔封じを振り、万が一効かなかった時のために最優先で倒すこと。
- ・トロルキング：バシルーラを使ってくるので最優先で眠らせること。  
バルログとの複合エンカは賢者がバルログに魔封じ、戦士でトロルキングを眠らす。
- ・ソードイド：素早さが高く完全二回行動で痛恨もあるのでなるべく賢者のニフラムで飛ばすこと。  
ソードイド 3 体の時は勇者と賢者でニフラム、他防御だと安定する。
- ・だいまじん+アークマージ 2：賢者がだいまじんに眠り(バシルーラ)、勇者はアークマージに王者、  
魔戦と純戦はアークマージを殴る。  
だいまじんが寝なかった場合はかなり危ない。

※対処優先順：バルログ(魔封じ)>トロルキング(眠り)>アークマージ>サラマンダー>ソードイド>その他

●にじのしずく(戦)[つかう](魔の島手前)

●しのびあし(ゾーマ城手前)

▼ゾーマ城へ入る。

## 2.10.ゾーマ城～TO BE CONTINUED まで

### 【ゾーマ城】

▼玉座へ向かい、だいまじん×2 と三連戦

※だいまじん戦は戦士と賢者で眠り、魔戦が勇者にバイキルトをいれて殴る。

賢者は手が空けば杖で回復か祈りで MP 回復。バシルーラを習得していれば 2 ターン目以降使ってもよい。

●大魔神一戦目のあとにしのみあし（だいまじん 1 戦目後）

●トラマナ（バリア前）

▼調べる:玉座の裏 隠し階段から B1F へ

※B2F の回転床は下の画像のように進む



青の回転床は右を入力、赤線からは上押しっぱなしでよい

●しのみあし（図 12-1）。

●しのみあし（図 12-2）

▼B4F の橋を渡ったところ先でオルテガイイベント



図 12-1 しのみあし



図 12-2 しのみあし

■けんじゃのいし(ゾーマ城 B4F 宝物庫 宝箱左から 4 番目)

★ならびかえ 魔戦勇賢

■いのりのゆびわ(ゾーマ城 B4F 宝物庫 宝箱左から 5 番目)

■せかいじゅのは(ゾーマ城 B4F 宝物庫 宝箱左から 3 番目)

●しのびあし(世界樹の葉回収後)

### 【ゾーマ城祭壇】

★祭壇到着後まんたん

●いのりのゆびわ(魔)[つかう] ※魔戦の MP を回復

●けんじゃのいし(戦)[わたす] → けんじゃのつえ(賢)

●ねむりのつえ(賢)[わたす] → けんじゃのいし(賢)

●いのりのゆびわ(賢)[つかう] ※賢者の MP を回復

▼上に進みゾーマとの会話後キングヒドラ戦へ

### 【VS キングヒドラ】

・キングヒドラ HP:1600 完全二回行動 打撃:100 前後 火炎:30 前後

ルカニ 75%

ターン数	魔戦	戦士	勇者	賢者
1T 目	スクルト	眠り	ラリホー	ルカニ
2T 目	バイキルト→勇者	攻撃 or 眠り	攻撃	賢者の石 or ピオリム
3T 目	バイキルト→戦士	攻撃	攻撃	賢者の石 or ピオリム
4T 目以降	攻撃	攻撃	攻撃	賢者の石

※眠りが入った場合は、寝ている間賢者がピオリムを入れる。

ルカニが入らなかった場合は余裕のある時に追加で再度入れる。

1T 目で寝なかった場合は、2T 目も戦士は眠りを振る

★撃破後まんたん

★どうぐせいり(ぜんいん)

●けんじゃのいし(賢)[わたす] → けんじゃのつえ(戦)

▼上へ進み、バラモスブロス戦へ

### 【VS バラモスブロス】

・バラモスブロス HP:1100 1～3 回行動 イオナズン:打撃:炎=4:2:2

ルカニ 75%、マホトーン 30% マホカンタやマホトーンをすると打撃:炎=6:2 となる。

ターン数	魔戦	戦士	勇者	賢者
1T 目	バイキルト→勇者	賢者の石	攻撃	ルカニ
2T 目	防御 or 攻撃	賢者の石	攻撃	賢者の杖 or ピオリム

※ルカニが入らなかった場合は余裕のある時に追加で再度入れる。

※HP ラインは魔戦・純戦が 240 以上を保つこと。

魔戦が満たせない場合は防御

※順調にいけば 4T で終わるので、3 ターン目に賢者の手が空いていたらピオリムを入れると

※相手の攻撃前に撃破できることがあり、まんたんなどの時間短縮になる。

※幸運にもアークマージがさざなみのつえをドロップしていた場合は、使用すると全体攻撃が少なくなり非常に楽になる

#### ★撃破後まんたん

▽MP 消費が激しければ、祈りの指輪で魔戦と賢者の MP を回復

▼上に進みバラモスゾンビ戦へ

### 【VS バラモスゾンビ】

・バラモスゾンビ HP:3000(自然回復 50 前後) 1～2 回行動 打撃のみ

ターン数	魔戦	戦士	勇者	賢者
1T 目	スクルト	防御	防御	スクルト
2T 目	スクルト	防御 or 賢者の石	防御	スクルト
3T 目	バイキルト→勇者	攻撃 or 賢者の石	攻撃	スクルト
4T 目	バイキルト→戦士	攻撃 or 賢者の石	攻撃	スクルト
5T 目	バイキルト→魔戦	攻撃 or 賢者の石	攻撃	賢者の杖 or 祈り
6T 目以降	攻撃	攻撃 or 賢者の石	攻撃	賢者の杖 or 祈り

※スクルトを 6 枚、バイキルトを前 3 人に入れ、全員で殴る。

※素早さが 0 なので、ほとんどの確率で先攻できる。

※2T 目以降、HP が低く危ない場合は戦士の賢者の石で回復。

※賢者は余裕があれば祈りで MP を回復。

※ラストターン前に賢者の石を使用すると、まんたんが少なくなってタイム短縮&MP 節約になる。

▼撃破後、命の木の実を HP 状況に合わせて使用する

※優先度は純戦＞魔戦≥勇者＞賢者

まず第一 HP ラインをクリアするように、その後第二 HP ラインをクリアするように使うとよい。

後ろの HP が低いと後ろに打撃吹雪が来た分だけ事故、魔戦の HP が低いと動かしづらくなる。

※HP が圧倒的に足りない場合は祭壇を出て、レベル上げを行う。

▽余っていれば素早さの種を賢者に、余裕があれば魔戦にも使用する

○ヘビメタリング (袋) [わたす] → 魔 装備 (ヘビメタ外しで進行していた場合)

#### ★まんたん

▼いのりのゆびわ (魔) [つかう] ※MAX まで回復で魔戦と賢者の MP を回復

●いなずまのけん (魔) [わたす] → 戦 装備

●まじんのオノ (魔) [そうび]

●いのりのゆびわ (賢) [つかう]

	理想 Lv	第一 HP ライン	第二 HP ライン
魔戦	22	275	300
純戦	22	300	320
勇者	25	200	215
賢者	21	185	200

▼上へ進みゾーマ戦へ

【VS ゾーマ】

ゾーマ HP:4700 完全 2 回行動				
耐性	炎系 100% デイン系 100% ルカニ 100%			
ダメージ	魔戦	戦士	勇者	賢者
凍える吹雪	75～104	75～104	50～69	66～92
マヒャド	55～65	55～65	36～43	27～33
打撃	114～176	117～182	106～164	105～162
打撃(スクルト 1)	101～157	107～166	90～139	88～136

※守備力は、魔戦:130 戦士:110 勇者:170 賢者:175 を想定

※行動例

ターン数	魔戦	戦士	勇者	賢者
1T 目	バイキルト→勇者	賢者の石	攻撃	光の玉
2T 目	防御	賢者の石	攻撃	賢者の杖→戦士
以降	世界樹の葉 防御 バイキルト 攻撃 スクルト	賢者の石	世界樹の葉 ホイミ 防御 攻撃	賢者の杖 防御 スクルト ルカニ

※1T 目は光の玉を使用し、闇の衣をはがす。

まれに先攻するが、その場合ゾーマの行動がないので得になる。

※敵の攻撃が非常に強烈なので、常に HP 状況を高く保持しつつ

速やかに撃破するという絶妙なバランスを保つ必要がある

具体的には勇者のバイキルトルカニ打撃をメインの火力とし、魔戦は先頭で壁、出来ればスクルトで固め毎ターン賢者の石と賢者の杖で回復をするといった戦術である

※HP 回復優先度は戦士＞賢者＞勇者≧賢者

回復ラインは、戦士は最大 HP-20 程度、賢者は HP120 以下、勇者は HP170 以下、魔戦は HP230 以下

※魔戦は HP が危なければ防御

動けるのであれば、バイキルト＞祈り(MP 少時)＞攻撃(ルカニ時)＞防御=スクルト＞攻撃

※戦士は常に賢者の石を振り続ける。防御などはしない

※勇者は基本的に殴り続ける。

ただし HP がある程度低く、かつ回復の手を回せない場合は防御。

※賢者は残り HP に応じて、賢者の杖＞防御＞スクルト 1 枚目＞ルカニ＞スクルト 2 枚目と立ち回ると安定  
自分の HP が 120～160 程度であれば防御、さらに低い場合は自分に賢者の杖が良い。

※波動直後のターンではなるべく魔戦がバイキルトを勇者にすぐかけなおす

このとき、賢者は HP に余裕があればスクルト、そうでなければ賢者の杖で回復を行う。

※さらに余裕がある場合は賢者がルカニを入れる

また、波動後のバイキルト詠唱がゾーマの波動に後攻しかつ HP 状況がよいときは、  
魔戦防御&賢者ルカニで攻めてもよい。

ルカニが入っている間、魔戦も余裕があれば攻撃に加わる。

※死者が出たら惜しみなく葉っぱを使用する。

また、戦士の回復が追い付かなく次ターンで落ちそうな場合は、世界樹の葉を予約仕様するのもよい。  
(戦闘中では無駄使用しても世界樹の葉は消費されない)

※吹雪 2 連が来ると確実に回復が間に合わなくなる

その場合は防御、石、防御、杖→戦士などで立て直す

※まれに戦士の賢者の石が先攻する。

その場合もデレ行動に期待しつつ立て直す

※終盤になり(HP2000 未満)、世界樹の葉が残っていればルカニの優先度を上げて一気に押し切る。

※さらに終盤になったら、賢者もメラミなどで攻撃に加わる。

ただし戦士だけは落ちると一気に壊滅するので、回復を怠らないこと

### 【ゾーマで落ちてしまった場合】

▼世界樹の葉を消費していればダーマにからラーミアで北に行き、世界樹の葉を回収しながら蘇生。

▼サマンオサで宿泊し、マイラから船で時計回りに大陸沿いに進み上陸、再びゾーマ城へ行く。

※祈りの指輪の消費が激しい場合は岩山の洞窟やメルキドの指輪の回収を考えつつ、セーブをしておく。

※再凸時に眠りの杖と賢者の石を賢者に渡しておくこと。

※祭壇の三連戦から再びやり直しとなる。

### 【TO BE CONTINUED】

▼撃破後、下に進むと穴に落ち、自動的に魔王の爪痕へ

歩いて外に出た後、ルーラ(魔) → ラダトーム

▼ラダトーム城 2F の王様の前まで行くと操作終了

▼画面に”TO BE CONTINUED DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ”と表示され終わったらタイマーストップ

※ゾーマ撃破～タイマーストップまで約 7 分程度



### 3. 参考

本チャートを書き上げるにあたって以下のサイト様や配信者様、その他多数のプレイヤーや調査者などの力をお借りいたしました。感謝いたします。

#### 【本チャートにおける参考文献】

- [1] [SFC 版 DQ3 エンカウント率を考える](#) (夢幻齋さん)
- [2] [DQ3 の歩数と確率](#) (bamboo さん)
- [3] [RTA データ置場](#) (れたすさん)
- [4] [SFC 版 DQ3 打撃ダメージ値乱数を考える](#) (夢幻齋さん)
- [5] [DQ3 のダメージ計算式について](#)
- [6] [SFC 版ドラゴンクエスト 3 の行動順と素早さの関係](#) (bamboo さん)

#### 【その他参考サイト】

- ・[データ置き場](#) (bamboo さん)  
各種解析結果、計算ツール
- ・[ドラゴンクエスト RTA を考える](#) (夢幻齋さん)  
各種解析結果、計算ツール
- ・[ママ友とランチ日記](#) (dq\_492 さん)  
各種解析結果
- ・[ドラゴンクエスト 1・2・3 まとめ wiki](#)  
ステータス成長値、性格補正值などの各種データベース
- ・[Shoes of Fortune](#)  
ステータス成長値、フィールドマップなどの各種データベース
- ・[ドラクエ 3 極限攻略データベース](#)  
各種データベース
- ・[ドラクエ 3 完全攻略 D-navi](#)  
各種データベース
- ・[ひかりのよるい](#)  
呪文習得データ
- ・[http://www.geocities.jp/showa\\_yojyo/dq/data/dq3\\_C20000\\_monster.txt](http://www.geocities.jp/showa_yojyo/dq/data/dq3_C20000_monster.txt)  
モンスターデータ解析結果
- ・[dq\\_analyzer](#) (s-endo さん)  
各種解析結果
- ・[腹黒パンダさん日記](#) (腹黒パンダさん)  
各種調査結果

#### 【DQ3RTA プレイヤー】

- ・hiro さん ([THE DQRTA COMMUNITY](#))  
本チャートのベースにさせていただきました。
- ・もりぞーさん ([緑が送る gdgd 放送](#))  
魔戦転職後のプレイやキングヒドラ戦の戦術を中心に参考にさせていただきました。