

## ナイ軍所属1 / アンデッドナイ + 闇勇者一行

- ▶ アンデッドナイ / MP / 剣
- ▶ クレアス / MP / 剣
- ▶ エロリア / SP / 双剣
- ▶ ダークデイズ / 弾8 / 銃
- ▶ ディオナ / 弾6 / 弓

王国軍所属1 王国軍所属2 魔王軍所属1 魔王軍所属2 魔王軍所属3 ナイ軍所属1 ナイ軍所属2 無所属 & 具現化

### アンデッドナイ / MP / 剣

初期ステータス	HP	MP	STR	VIT	INT	move	補足
Lv.29	62	23	30	17	13	3	加入自体はChapter.6開始時
Lv.30でのステータス	HP	MP	STR	VIT	INT	move	補足
【騎士】 + 【使徒】	74	28	37	24	19	5	バランス型だが唯一move5で意外といける
【騎士】 + 【光合成】	74	23	40	21	16	4	かなり優秀な物理要員。魔法はイマイチ
【使徒】 + 【光合成】	64	28	34	21	22	4	INTは高いがドレインOnlyは少々微妙
選択スキルボーナス	HP	MP	STR	VIT	INT	move	補足
【騎士】	+10	/	+6	+3	/	+1	物理面を強化する
【使徒】	/	+5	/	+3	+6	+1	魔法面を強化する
【光合成】	/	/	+3	/	+3	/	両方強化するが、VITとmoveは上がらない

#### <解説>

アンデッドナイ軍を率いる悪の首魁、我等がナイ様

登場は早いですが初めて使用できるのはChapter.6の最後

ボーナス最難関の1つ、VS魔王戦はナイ様の活躍にかかっている

【光合成】は強いがバランス型の【騎士】【使徒】がMPとmoveが高くなり良さげ

【光合成】を修得し、MPはすべて攻撃を受け流すのに使うのもあり

合流後は『闇の衣』入手まで扱い辛い。手に入ったら優先して装備させよう

【騎士】は便利だし外見的にも修得しておきたい特性。もう一つの特性は、荒野MAPでないなら【光合成】でいいだろう

隠しダンジョンでは【免疫力】で「ガードブレイク」の効かない前衛として重宝される

ただ、前衛仕様のステータスでも他の壁ユニットと比べるとVITは低め

そのため前に立っていると複数の敵に執拗にフルボッコにされてMPが一瞬でぶっ飛ぶのもザラ

剣も使える無茶苦茶硬い後衛として【使徒】【光合成】で頑張るのも十分あり

【霊応】の硬さと「アンデッドソー」の威力がウリなのだが、その2つの長所がうまい具合に噛み合っていない

長期戦ならMPを貯めて、短期決戦を仕掛けるならば「アンデッドソー」をお見舞いすべし

ちなみにどんな型であってもSTR+INTの値は同じだったりする

さり気無く【賢者】。水上でも『火の書』が使えるが死に特性気味

使えば分かるが、何かを伸ばそうとすると何かが足りなくなるピーキーユニット。魔王に比べて活躍の機会は少ない  
 < オススメ装備 >

火の書+闇の衣 (MP節約と射程延長。中衛、後衛のとき)

暗黒物質+闇の衣 (前衛をするとき。【警戒】が無いのが割と痛い)

修得	【特性】	-	-	-	効果
初期	【免疫力】	-	-	-	呪い・凍結・バニッシュ以外の状態異常を100%防止する
初期	【賢者】	-	-	-	地形によるスキルの使用制限がなくなる
初期	【霊応】	-	-	-	MPがある間ダメージの1/4分MPを消費しつつ全ダメージを1/2
選択1	【騎士】	-	-	-	敵の【反撃】【先制】を無視
選択2	【使徒】	-	-	-	「荒野」地形の地形ダメージを無視
選択3	【光合成】	-	-	-	毎ターン(Lv/3+5)/2のHPが自動回復する
修得	スキル	種別	消費	射程&範囲	効果
初期	剣斬	物理	なし	隣接攻撃	基本命中95・CRT率5%
初期	横薙ぎ	物理	MP2	周囲攻撃	基本命中95・CRT率4%
初期	無命剣	物理	MP10	隣接攻撃	基本命中95 VIT50%無視
初期	破壊魔剣	物理	MP3	隣接攻撃	基本命中95・CRT率6% 最大HP低下
初期	ドレイン	魔法	MP3	射程3 範囲0	ダメージ = INTx1.0 HP吸収
666	アンデッドソー	物理	MP10	隣接攻撃	命中99 ダメージ = 物理ダメージ + INT値

## クラス / MP / 剣

初期ステータス	HP	MP	STR	VIT	INT	move	補足
Lv.20	52	15	32	23	13	5	Chapter.4-2 ~ 4-3, Chapter.5c-2 ~
Lv.30でのステータス	HP	MP	STR	VIT	INT	move	補足
選択スキルなし	69	15	39	28	15	5	Chapter.7までなら一軍。それ以後二軍

### < 解説 >

闇勇者が1人。ガチホモヒーロー

登場は早く、初期Lvも高くステータスも強いので中盤は出ずっぱりになる

女兵士と比べてVITは低い、【警戒】なので壁としての安定性はこちらが高い

MPの燃費が悪いのは本家と同じ、『火の書』を持たせるといい

【威圧】なので、気を抜くと敵に簡単に素抜かれてしまう。「ブラインド」は効果的に使っていこう

本物と違い【必殺】がある代わりに【騎士】がないため、【反撃】に注意

非常に頼りになるクリアスさんだが、合流後は本物に完全に食われてしまう。主に具現化のせいで

Chapter.7の敵本拠地では【警戒】のおかげでボスの切り札に対抗できる

< オススメ装備 >

火の書+ハチマキ（具現化を使わない分実質MP量は本家より多い）

修得	【特性】	-	-	-	効果
初期	【威圧】	-	-	-	上下左右4マスに闘気の壁、敵の移動を制限する
初期	【必殺】	-	-	-	通常CRTがSTRx1.5ダメージなのをSTRx2.0扱いに
初期	【警戒】	-	-	-	被クリティカル率が0%になる
修得	スキル	種別	消費	射程 & 範囲	効果
初期	剣斬	物理	なし	隣接攻撃	基本命中95・CRT率5%
初期	無命剣	物理	MP10	隣接攻撃	基本命中95 VIT50%無視
初期	破壊魔剣	物理	MP3	隣接攻撃	基本命中95・CRT率6% 最大HP低下
初期	ダークネス	魔法	MP5	射程4 範囲1	ダメージ = INTx0.8
初期	ブラインド	魔法	MP2	射程3 範囲0	自INT > 対象INTなほど高確率で暗闇付加
500	黒の波動	魔法	MP6	射程0 範囲周囲1	ダメージ = INTx0.9 暗闇付加60%

## エロリア / SP / 双剣

初期ステータス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
Lv.17	35	28	12	11	5	Chapter.4-2 ~ 4-3、Chapter.5c-2 ~
Lv.30でのステータス	HP	STR	VIT	INT	move	補足

【必中】	53	38	20	19	6	VITアップ+を装備させれば全然前衛で行ける
【戦士】	58	43	16	15	6	リリアと同じような方向性。やや玄人向け
選択スキルボーナス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
【必中】	/	/	+4	+4	+1	VITとINTがかなり上昇
【戦士】	+5	+5	/	/	+1	高いSTRを更に伸ばす方向性

### <解説>

闇勇者その2、ガチレズヒロイン

本物同様高STRと紙装甲だが、上述の通り選択スキルと装備で守りを補えるレベル

【必中】+【突進】という本物にはない特性もあり、バクチ性が伴う本物に比べると安定して使えるだろう

特にボーナスを狙うなら【必中】以外の選択は無い、INTが高くなり『火の書』を有用に使える

敵のトドメをエロリアで仕留めるようにするなどしてSPを貯めよう

忘れたくないのは、【突進】は移動扱いでSPが上昇する残念仕様が存在すること

つまり【突進】で敵を倒してもSPは半ゲージしか上昇せず、倒せなかったときはSPは全く上昇しない

【突進】で敵を倒すのは非常に気持ちいいが、通常攻撃で倒せるならそうした方がお得

合流後は誰の劣化とも言えないも、これといった特徴も無いため他ユニットに埋もれやすい

SPタイプは特に魔法戦士が多いので【必中】の双剣を生かしていくことになるだろう

### <オススメ装備>

火の書+戦士の心得（SPタイプの定番。だけど安定はしている）

修得	【特性】	-	-	-	効果
初期	【威圧】	-	-	-	上下左右4マスに闘気の壁、敵の移動を制限する
400	【突進】	物理	なし	直線射程X・範囲0	基本命中80 射程X = move+1 歩数x10% VIT無視
選択A	【必中】	-	-	-	物理攻撃が必中に 【防御】以外の回避特性も無効化する
選択B	【戦士】	-	-	-	戦闘開始時に最初からSPが1溜まっている
修得	スキル	種別	消費	射程&範囲	効果
初期	連斬	物理	なし	周囲攻撃	基本命中90・CRT率6%
初期	暗黒剣	物理	SP2	隣接攻撃	基本命中95 HP吸収
初期	ダークネス	魔法	SP1	射程4 範囲1	ダメージ = INTx0.8
150	剛剣	物理	SP1	隣接攻撃	基本命中85・CRT率8% ノックバック
500	黒の波動	魔法	SP2	射程0 範囲周囲1	ダメージ = INTx0.9 暗闇付加60%

## ダークデイジー / 弾8 / 銃

初期ステータス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
Lv.15	20	10	4	12	3	Chapter.4-2 ~ 4-3, Chapter.5c-1 ~
Lv.30でのステータス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
【免疫力】 + 【使徒】	42	35	10	22	3	何よりもmoveが3だったのが困り者
【免疫力】 + 【精霊】	44	39	13	20	4	銃撃も出来る準一級魔法ユニット
【使徒】 + 【精霊】	36	19	9	24	4	虚弱さが目立つが最強クラスの魔法ユニット
選択スキルボーナス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
【免疫力】	+8	+20	+4	/	/	免疫力は神なので恍惚の憤怒と違い熟考に値する
【使徒】	/	/	/	+4	/	物理を捨ててINT特化型にするのならこっち
【精霊】	+2	+4	+3	+2	+1	とりあえずmove1は非常にありがたい。もらっとけ

### <解説>

闇勇者その3, x x x x 僧侶, 通称DD

本物は参加しないため本作唯一の僧侶ユニット

2つ目の選択スキルが【精霊】一択なのはよしとして、【免疫力】と【使徒】のどちらを選ぶかは結構悩みどころ魔法ユニットとしての長所を伸ばすため即【使徒】でも良いが、【免疫力】を取ると射撃が一気に有力なダメージソースと化す

何よりボーナス狙いとなると、耐久力の有無は死活問題

また、ボーナスの難関の1つChapter.5c-1では【免疫力】に頼ることで難易度を大幅に下げられるので

最初は【免疫力】を覚え、お好みの時期に【使徒】に変えるのが一番いいかも

合流後は、恐らく闇勇者で一番活用しやすいユニットになるだろう

高弾数、優秀特性、汎用性の高いスキルが揃って扱いやすいことこの上ないので多くの隠しボス戦で活躍する

何より【転移】が便利。他の【賢者】アースヒーラーとの差がここで出てくる

【使徒】も修得できるのであらゆる地形で活躍できるが、海地形には乗れない

【飛行】と違って『人魚の鱗』を持てるので選択肢に入れておこう

<オススメ装備>

浄化の書（【免疫力】と併用して、聖杯が扱いにくいと感じたとき）

聖杯（「グランドクロス」を先読みして弾回復する必要があるので熟練者向け）

ハチマキ（【免疫力】は被っても、紙耐久だから乱戦では候補になる）

黄金銃（弾数は多いから他のユニット優先で装備させるのがいいだろう）

修得	【特性】	-	-	-	効果
初期	【転移】	-	-	-	【浮遊】 + 【幽鬼】 壁さえすり抜ける最強移動特性

800	【賢者】	-	-	-	地形によるスキルの使用制限がなくなる
選択1	【免疫力】	-	-	-	呪い・凍結・バニッシュ以外の状態異常を100%防止する
選択2	【使徒】	-	-	-	「荒野」地形の地形ダメージを無視
選択3	【精霊】	-	-	-	「移動」&「行動」と別に「道具」を使用可 薬草の射程が+2
修得	スキル	種別	消費	射程&範囲	効果
初期	射撃	物理	弾2	直線射程5 範囲0	基本命中85・CRT率3% 遠距離攻撃
初期	アースヒール	魔法	弾1	射程3 範囲0	HP回復量 = INTx1.0 1/2で状態異常治癒 森林限定
初期	アースリカバリー	魔法	弾4	射程2 範囲1	HP回復量 = INTx0.66 1/2で状態異常治癒 森林限定
100	シェイド	魔法	弾2	射程3 範囲0	ダメージ = INTx1.0
200	ブラインド	魔法	弾2	射程3 範囲0	自INT > 対象INTなほど高確率で暗闇付加
500	黒の波動	魔法	弾6	射程0 範囲周囲1	ダメージ = INTx0.9 暗闇付加60%

## ディオナ / 弾6 / 弓

初期ステータス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
Lv.16	26	14	8	11	4	Chapter.4-2 ~ 4-3、Chapter.5c-1 ~
Lv.30でのステータス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
【心眼】 + アースリカバリー	53	34	11	19	5	ステータスは強いけど、アースリカバリーが無駄
【心眼】 + 【賢者】	53	30	13	18	5	物理型というにはややSTR不足が否めない
アースリカバリー + 【賢者】	43	24	13	22	4	優秀な魔法ユニットだけどmove低い&虚弱
選択スキルボーナス	HP	STR	VIT	INT	move	補足
【心眼】	+10	+10	/	/	+1	物理面が大幅に強化される

アースリカバー	/	+4	/	+4	/	STR上昇よりもINT上昇が大きい
【賢者】	/	/	+2	+3	/	アース系活用の為にも是非欲しいスキル

<解説>

闇勇者その4, 無個性ですがそれがいいんですよ

どの選択スキルの組み合わせも一長一短なため、ヘレン加入までの繋ぎ役と割り切るべきか

選択スキルの【賢者】はレベル20になるまで覚えられない

なので最初に「アースリカバー」を取るとINTこそ伸びるがスキルはほとんど活かない

こちらも最初は【心眼】を取っておくのがいい。耐久力が伸びるのでボーナスも取りやすくなる

「射る」の弾消費は1, 「シェイド」より有効な場面は少なくない。戦況を見極めて使用しよう

合流後はダークデイズと比べると耐久力があるが、弾が少なく特性も冴えない

本物が具現化方面に進まなければ劣化ヘレンになり、

具現化方面に進めば差別化可能だが、スパークまで含めてより優秀かと言われると.....

優秀な【賢者】持ちユニットなのだが、報われない

修得	【特性】	-	-	-	効果
初期	【精霊】	-	-	-	「移動」&「行動」と別に「道具」を使用可 薬草の射程が+2
選択1	【心眼】	-	-	-	魔法回避率大幅up (敵魔法命中率をx0.7する)
選択3	【賢者】	-	-	-	地形によるスキルの使用制限がなくなる
修得	スキル	種別	消費	射程&範囲	効果
初期	射る	物理	弾1	射程2-4 範囲0	基本命中85・CRT率3% 遠距離攻撃
初期	シェイド	魔法	弾2	射程4 範囲0	ダメージ = INTx1.0
初期	ダークネス	魔法	弾5	射程4 範囲1	ダメージ = INTx0.8
150	アースヒール	魔法	弾1	射程3 範囲0	HP回復量 = INTx1.0 1/2で状態異常治癒 森林限定
500	黒の波動	魔法	弾6	射程0 範囲周囲1	ダメージ = INTx0.9 暗闇付加60%
選択2	アースリカバー	魔法	弾4	射程2 範囲1	HP回復量 = INTx0.66 1/2で状態異常治癒 森林限定