

Chapter.3a ~強襲~ (王国軍視点)

- ▶ [Event キャロライナ城](#)
- ▶ [Chapter.3a-1 富士山脈 / vs魔王軍兵士 \(x7\)](#)
- ▶ [Chapter.3a-2 砦 / vs魔王軍兵士 \(x8\) \(x3\)](#)
- ▶ [Chapter.3a-3 大平原 / vsコトワール? \(x2\)](#)
- ▶ [Chapter.3a-4 掃き溜め / vs魔王軍兵士 \(x7\)](#)
- ▶ [Chapter.3a-5 大平原 北 / vs魔王軍四天王ダーエロと魔王軍兵士 \(x5\) \(x8\)](#)

[Chapter.1](#) ・ [Chapter.2](#) ・ [Chapter.3a](#) ・ [Chapter.3b](#) ・ [Chapter.4](#) ・ [Chapter.5a](#) ・ [Chapter.5b](#) ・ [Chapter.5c](#)
[Chapter.6](#) ・ [Chapter.7](#) ・ [Chapter.8](#)

状態異常を使う雑魚敵や、専用の強力な攻撃を使うボスが現れ始める。
主力だったジャンヌの離脱が痛いですが、代わりに加入するアグネファイアがもっと強いので何も問題はない。
また、順当に行けば富士山脈をクリアした辺りで最初の選択スキルを修得する機会が訪れる。
選択スキルを修得するとユニットが一気に強くなるので、ここでPPが許す限り修得させておきたい。

SHOP

・ キャロライナ城 (最初から) HPアップ/MPアップ/STRアップ/VITアップ/INTアップ/火の書/烈火の書

フリーバトルエリア

MAP	出撃数	上限Lv	出現モンスター	解放	獲得PP量
キャロライナ平原北	5	8	ゴブリン ピザオーク ワーウルフ	最初から 水&森多数	最大出撃で270-392
富士山脈	4	10	ピザオーク ワーウルフ ヒュドラ こうもり	3a-1クリア後	最大出撃で232-300
掃き溜め	4	12	コボルト こうもり リザードマン 大蛇	3a-4クリア後 荒野多数	最大出撃で248-320

Event キャロライナ城

女王様の鶴の一声。

ここでジャンヌが離脱し、代わりにアグネファイアLv.10が加入する。

序盤の時点ではザックやアルベルトなんかよりも明らかに強い最強クラスのユニット。

Chapter.3a-1 富士山脈 / vs魔王軍兵士 (x7)

- ▶ 出撃人数 4人 (リナックス + 自由参加3名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP 384
- ▶ BONUS条件 ALIVE (戦闘不能を出さない)
- ▶ BONUS戦利品 HPアップ+

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
7	コボルト	HP	28-30	19	9	5	3	雄志	突き 稲妻突き	x2
8	こうもり	弾2	18-19	13	4	11	4	飛行 心眼	超音波 ドレイン	x1
8	コボルト	HP	29-31	20	9	5	3	雄志	突き 稲妻突き	x2
7	こうもり	弾2	17-18	13	4	10	4	飛行 心眼	超音波 ドレイン	x2

<攻略>

レベル上げポイント。Lv.10になっていないユニットをここで出しておけばすぐに選択スキルを修得できる。

まあどうせこの後にここでフリーバトルすればいいけど。

ザックやアグネは出さなくても問題ない。ただその場合こちらが全体的に打たれ弱くなっているの、油断はしないこと。

こうもりは強くないが技が厄介なので優先的に倒しておく。アリスの「キュア」があれば一応状態異常は回復できる。

アグネやアルベルトなら相性のおかげでこうもりを一撃で落とせる。

コボルトは攻撃力高めだが森林地形を使えば強敵ではない。ボーナスもALIVEなので薬草使いながらのんびり戦ってよし。

リナで上の狭い道を抜けて左端まで行くと『烈火の書』。取りにくい上に激しく使いにくいので取らないでおく。

ちなみに出撃時の会話パターンはパーティの組み合わせで6種類ある。

女兵士さんが会話に登場するパターンもあるのでファンの人は探してみよう。

Chapter.3a-2 砦 / vs魔王軍兵士 (x8) (x3)

- ▶ 出撃人数 7人 (リナックス + 自由参加6名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP 622
- ▶ BONUS条件 TURN (戦闘不能を出さず、14ターン以内にクリア)
- ▶ BONUS戦利品 戦士の心得 (装備すると特性【戦士】を得る)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
1	ブロウ	HP	30	14	8	3	4	幽鬼	剣斬	boss
8	コボルト	HP	29-31	20	9	5	3	雄志	突き 稲妻突き	x3
8	こうもり	弾2	18-19	13	4	11	4	飛行 心眼	超音波 ドレイン	x2
9	リザードマン	SP	27-29	22	14	4	3	威圧 抵抗力 防御	剣斬 吹雪のプレス 破壊魔剣	x2
Lv	増援	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
10	通りすがりの船	弾8	25	25	17	1	3	幽鬼 免疫力 警戒	大砲	boss

10	バフォメット	MP25	17	20	13	13	3	免疫力 賢者 霊応	切り裂く ファイア フレイム ブレイズ	boss
12	よう`よ	SP	46	24	9	15	4	威圧 死神 蛮勇	狙い撃ち ニュークリア 砲 自己再生	boss

奥のリザードマンは2ターン目、両脇のこうもりは3ターン目から移動を開始。

ただしどちらも攻撃可能範囲内に味方ユニットが侵入すると規定ターン前から移動を開始。

初期配置の雑魚敵を全滅させるとイベントが発生、MAP変化&ボス戦。

<攻略>

難所。リザードマンの【防御】、城砦地形、よう`よの「ニュークリア砲」などのため慣れていないと長期戦必至。

これを14ターン以内にクリアすることがあなたの使命なのです。まあ無理しないでもいいけど。

どちらにしる選択スキルも修得せずに行くとしんどいだけ。ある程度のPP稼ぎはしておくこと。

ミーア（火の書持ち）に【精霊】を修得させておくとPP稼ぎもこのマップもわりとラクになる。

最初の雑魚は今までどおり。リザードマンは「吹雪のプレス」食らってもいいので「破壊魔剣」を食らわないこと。距離をとって魔法で倒す。

船は魔法もしくはアグネの「破点突き」などで攻撃で強引に瞬殺。ただしアグネの自滅に注意。

もふもふは城砦地形上なら「ブレイズ」のダメージ低いのでのんびり倒す。

よう`よの攻撃には常に注意。よう`よの移動範囲+縦5マス以内にいるとリナなど打たれ弱いユニットはあっさり死ぬ。

【蛮勇】持ちのザックで特攻しかけるのが一番安全。なければ回復しつつ魔法などでちくちく削っていく。それでも14ターン以内は可能。

SP2を消費して放たれる「ニュークリア砲」は射程5範囲2の物理技だが、敵は「プレス」「稲妻突き」以外の範囲技を使うときは射程しか考えない特徴がある。

よう`よの7マス前にユニットがいても、射程内にユニットがいなければ「ニュークリア砲」は使ってこないというわけだ。

砦中央付近に掛かっている梯子は通行可能だが待機不可能の特殊な地形。梯子の上をよう`よに塞がれると上れない。

このような地形は、ここ以外だと不可侵の塔の最上層にちょっとしか存在しない。

ちなみに初めにこうもりがいた場所の両方にリナで行くと浄化の書が手に入るが、アリサの「キュア」で十分なので特に必要ない。

Chapter.3a-3 大平原 / vsコトワール? (x2)

- ▶ 出撃人数 不可
- ▶ ゲスト出撃 アレックスLv.20 リリアLv.12 ブライアンLv.12 (初期配置) ヘレンLv.12 (途中乱入)
- ▶ 勝利条件 戦線から離脱せよ
- ▶ 敗北条件 **アレックス or リリア or ヘレンの戦闘不能**
- ▶ 獲得PP 0
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 なし

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
----	-------	-----	----	-----	-----	-----	------	----	-----	---

1	スライム	HP	17-18	11	8	1	3	免疫力 金剛力	体当たり	x1
30	コトワール？	SP	255	60	30	20	6	浮遊 気迫 先制 免疫力 警戒	陰の一撃	boss

3ターン目開始時に脱出ポイント付近に味方としてヘレンLv.12が増援。

<攻略>

必ず左にまっすぐ逃げる。それ以外のルートを通ったり、会話イベント起こしてたりすると死ぬ。
また、ヘレンが死んでもダメなので身代わりにしたりしないこと。
あと、ブライアンは生き返りません。

会話イベントを起こしてしまった場合でも、薬草を使えばギリギリ逃げれる。
ヘレンが出現してから会話イベントを発生させると、ちょっとセリフが変わったりもする。
また、会話イベントが発生してからゲームオーバーになるとその後のセリフが結構変わる。

バランス破壊モードでスパーク を脱出ポイントに乗せてもクリアできないが、ぬくりあさんに乗せたらクリアできる。

また、具現体はコトワール？に倒されてもゲームオーバーにはならない。

Chapter.3a-4 掃き溜め / vs魔王軍兵士 (x7)

- ▶ 出撃人数 4人 (リナックス + 自由参加3名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP 414
- ▶ BONUS条件 TURN (戦闘不能を出さず、7ターン以内にクリア)
- ▶ BONUS戦利品 水の書 (装備して使うと「ウォーター」)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
9	こうもり	弾2	18-20	14	4	11	4	飛行 心眼	超音波 ドレイン	x4
10	リザードマン	SP	29-31	22	14	4	3	威圧 抵抗力 防御	剣斬 吹雪のプレス 破壊魔剣	x2
11	ヒュドラ	HP	38-40	23	9	1	3	威圧 抵抗力 蛮勇 金剛力 闘志	噛みつく 咀嚼	x1

<攻略>

いつもどおり戦えばok。荒野地形には入らないように。
リザードマンの「破壊魔剣」やヒュドラの「咀嚼」を食らわないように。
出撃が4人だけなので魔法ユニットと戦士ユニットをバランスよく入れること。

Chapter.3a-5 大平原 北 / vs魔王軍四天王ダーエロと魔王軍兵士 (x5) (x8)

出撃人数 4人 (リナックス + 自由参加3名)

- ▶ ゲスト出撃 アレックスLv.21 リリアLv.13 ヘレンLv.13 (初期配置/HPMP半減)
- ▶ 勝利条件 魔王軍四天王ダーエロ&ニンニンを倒せ
- ▶ 敗北条件 **アレックス or リリア or ヘレンの戦闘不能**
- ▶ 獲得PP 変動 (最大で666)
- ▶ BONUS条件 GUTS (戦闘不能を出さず、敵増援前にダーエロを撃破してガッツを使わせる)
- ▶ BONUS戦利品 精霊の涙 (装備すると特性【精霊】を得る)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
3	マーマン	MP20	22-24	14	7	8	4	人魚	切り裂く アイスウェーブ	x4
20	ダーエロ	MP16	39	28	16	14	4	騎士 霊応	剣斬 シェイド	boss
Lv	増援 (奇襲)	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
1	幕田賢治 (分身)	SP	11	13	2	6	5	隠密	切り裂く 火遁	x2
1	ニンニン (分身)	弾4	12	15	3	3	4	隠密 必中	斬る! 投擲	x4
15	幕田賢治	SP	28	19	3	9	5	隠密	切り裂く 火遁	boss
20	ニンニン	弾4	27	26	5	5	4	隠密 必中	斬る! 投擲	boss

3ターン目の味方フェイズ開始時にMAP右上隅に自軍到着。

5ターン目の敵フェイズ開始時にMAP中央上の森に敵増援。奇襲扱い。

ボスのダーエロは敵増援後または隣接可能範囲内への味方侵入まで移動を行わない。

ボスのダーエロは敵増援までは撃退不可。HP0にしてもHP1で食いしぼる。

<攻略>

増援が腐ってるこのマップ。増援のターンが近くなったらリリアやヘレンを森に近づけないように。

マーマンの「ウェーブ」をまとめて食らわないようにキャラを分散させるのも重要。

増援後はこちらの主力でニンニンと幕田の本体を一気に叩く。

ただしどちらも森林地形にいると【隠密】の地形効果で物理回避率が急上昇するので注意が必要。

VITが高いアグネや女兵士 (Lヒール持ち) を森側に置いとけば普通になんとかなる。

ザックの「召喚」も分身を一撃で倒せるので便利。

幕田がSP1以上で使用する「火遁」は術者よりINTが高いユニットには当たらない物理技。のはずだが、敵が使う場合はINT値に依らず必中。

ちなみに敵の増援前にダーエロにガッツを使わせるのはかなり難しい。

ダーエロやマーマンが肝心なところで回避したりしてくれるのははっきり言って運頼みである。

やるとしたらリリアとヘレンを死なない程度に戦闘に全力参加させ、

アレックスでダーエロの攻撃がギリギリ届くところまで接近し、途中参加するこちらの本隊まで誘導して総攻撃すると比較的やりやすい。

遠隔攻撃ができ、moveの高いネギアリサやアグネをいれておくと良い。【突進】持ちザックも可。

なお、ガッツを発動させたダーエロにもう一度攻撃を当てると会話の内容が変わるが更にガッツを発動される。

ダーエロのステータスはChapter.2終了時のものを引き継いでいる。(Lv+2)

通常モードでは関係ないが、バランス破壊モードでダーエロを強化するとこのダーエロが通常モードでのダーエロよりも強くなる。

こちら強化した援軍で戦えば増援前に倒すことはなんとか出来るが、BONUSがより厳しくなることは確か。

ヘレンが「スパーク召喚」を覚えているときはこの限りではなく、スパークの後ろからヘレンで攻撃してやれば通常モードよりもBONUSは容易い。

これ以降のボスは皆Lv・特性・スキルが固定されているので、2000勇者・2003勇者・闇勇者・恍惚・五郎・幕田らの強化による弊害はない。

[Chapter.1](#) ・ [Chapter.2](#) ・ [Chapter.3a](#) ・ [Chapter.3b](#) ・ [Chapter.4](#) ・ [Chapter.5a](#) ・ [Chapter.5b](#) ・ [Chapter.5c](#)
[Chapter.6](#) ・ [Chapter.7](#) ・ [Chapter.8](#)