

## Chapter.3b ~ 解呪 ~ (魔王軍視点)

- ▶ [Event 魔王城](#)
- ▶ [Chapter.3b-1 道 / vs魔物の一団 \(x4\)](#)
- ▶ [Chapter.3b-2 水も滴るいい洞窟 / vs魔物の一団 \(x3\)](#)
- ▶ [Chapter.3b-3 水も滴るいい洞窟 最深部 / vs偽死神五世と魔物の一団 \(x3\)](#)
- ▶ [Chapter.3b-4 物見塔 入り口 / vs魔物の一団 \(x6\)](#)
- ▶ [Chapter.3b-5 物見塔 内部 / vsリンファと魔物の一団 \(x5\)](#)

Chapter.3b-2から3b-3までは連戦

Chapter.3b-4から3b-5までは連戦

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

死神五世 & ドラゴンの弱体化が酷い、最初の強さが嘘みたいな弱さ。

特にHPとVITの値が低く、Lv1やLv2の雑魚にすら苦戦する。

唯一高いHPとVITを誇り壁になれるアルラウネもmove1。

そんな最弱トリオがLv2の野良ゴブリンの群れにすら悪戦苦闘して全滅したりする章。

フリーバトルでは、ドラゴンとアルラウネに『火の書』を持たせてMAP右下の森に陣取って戦えば安定して勝てる。

アルラウネが「アースヒール」使えるようになるので便利。状態異常も必ず治せる。

火の書が無ければ、1人で出撃して1vs1になるまで撤退するといい。(大サソリ以外推薦)

意外と「ポイズン」で毒殺するのが効率的。特に大サソリは99%で掛かる。ただしホーネットにはまず当たらない。

### SHOP

・ 魔王城 (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
砂漠地帯	3	6	大蛇 ホーネット ヒュドラ 大サソリ	最初から 悪路多数	最大出撃で150~208
道	3	7	ゴブリン 大蛇 こうもり	3b-1クリア後 森林多数	最大出撃で156~216

## Event 魔王城

Lv.18のダーエロとドラゴナスは戦争の準備で色々忙しいので離脱。

せめてもの情けにアルラウネLv.5が加入。

呪いでレベルが下がってしまったLv.6五世とLv.4ドラゴンとで、解呪の手段を探しに行くことに。

## Chapter.3b-1 道 / vs魔物の一団 (x4)

- ▶ 出撃人数 ..... 3人 (弱体五世 弱体ドラゴン アルラウネ)

ゲスト出撃 ..... なし

- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 176
- ▶ 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
2	ゴブリン	HP	17-18	15	5	5	4	反撃 野生	殴る フェイタルアタック	x4

#### <攻略>

とにかく攻撃を食らわないように気をつける。

五世は魔法より物理攻撃の方が強いが、BONUSを確実に取るなら魔法で遠くから攻撃した方が無難かも。地味に使える「ポイズン」。間合いを考えて使う。

中央付近にある浄化の書はドラゴンならあっさり取れるが、ゴブリンの接近に注意。

攻撃を確実に当てるという意味で、ドラゴンとアルラウネに火の書を持たせてみるのも良い。

### Chapter.3b-2 水も滴るいい洞窟 / vs魔物の一団 (x3)

- ▶ 出撃人数 ..... 3人 ( 弱体五世 弱体ドラゴン アルラウネ )
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 176
- ▶ BONUS条件 ..... ALIVE ( 戦闘不能を出さない )
- ▶ BONUS戦利品 ..... MPアップ +

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
3	大蛇	MP11	22-24	14	9	4	4	必殺	噛みつく 毒牙	x2
3	こうもり	弾2	14-15	11	3	9	4	飛行 心眼	超音波 ドレイン	x1

#### <攻略>

大蛇はドラゴンやアルラウネと通常攻撃の相性が悪いが、「ポイズン」メインで戦えば楽勝。

ただ、宝箱のINTアップと右上端のSTRアップを取るならドラゴンを大蛇の囿にして五世でノコノコ歩いていく必要がある。

毒牙クリティカル+毒とか食らわない限り死にはしないので、ちょっとだけもらうつもりで五世の反対側からドラゴンで接近し、

あとは上手くアルラウネの方にターゲットをシフトさせれば良い。ドラゴンにHPアップ+とかつけるといいかも。

またアルラウネが【精霊】を修得していると非常にやりやすい。

相手が来るのを待つ手もあるが、もたもたしていると五世が出ていくタイミングを失う可能性があるので、

さっさと出て行くのをオススメする。こうもりには狙われても「狩りとり」で一撃。

### Chapter.3b-3 水も滴るいい洞窟 最深部 / vs偽死神五世と魔物の一団 (x3)

- ▶ 出撃人数 ..... 3人 ( 弱体五世 弱体ドラゴン アルラウネ )
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし

勝利条件 ..... 偽死神五世を倒せ

- ▶ 獲得PP ..... 変動 (全滅で160)
- ▶ BONUS条件 ..... BARRICADE (戦闘不能を出さず、偽五世を水辺地形から出さない)
- ▶ BONUS戦利品 ..... 人魚の鱗 (装備すると特性【人魚】を得る)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
1	マーマン	MP20	19-21	13	6	7	4	人魚	切り裂く ウェーブ アイス	x2
18	偽死神五世	MP21	33	22	11	15	4	死神	狩りとり ダークネス	boss

#### <攻略>

マーマンをさっさと片付ければ後はどうとでもなる。

偽五世を水辺地形から出さないようにするにしても、あわてずしっかりキャラを分散して偽五世に近づかないようにし、

とにかくマーマンを2匹とも片付けてしまうこと。あとはこっちのキャラが死なないように回復しつつ偽五世の道を塞いで倒せば終了。

上でも述べたが、アルラウネが【精霊】を修得していると格段に戦いやすい。

敵が少なくマップも小さいので、運が悪くても成功するまでやればよいと思うよ。

### Chapter.3b-4 物見塔 入り口 / vs魔物の一団 (x6)

- ▶ 出撃人数 ..... 不可
- ▶ ゲスト出撃 ..... ドラゴナスLv.19 恍惚なる闇Lv.15 ブリザルドLv.14 ハー妹Lv.1 (初期配置)
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 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
3	オルトロス	弾4	25-27	17	4	4	4	威圧 先制 野生	噛みつく 自己再生	x2
4	ピザオーク	MP4	10-11	15	12	7	3	蛮勇	剣斬 サンダー	x2
5	コボルト	HP	25-27	18	8	5	3	雄志	突き 稲妻突き	x2

#### <攻略>

BONUSもないし、のんびりやればおk。

オルトロスは【先制】を持ち、隣接攻撃すると100%カウンターを食らう。

また、周りが打たれ弱いキャラばかりなので、ナスは変身しないで戦うのが無難。

恍惚は開始時SP0のためナスを殴る、ハー妹に切り裂かせるなどしてさっさとSP1まで溜め、初期装備の火の書で戦う。

...まあよほど油断しない限りナスが死ぬことはないので、負けることはない。

### Chapter.3b-5 物見塔 内部 / vsリンファと魔物の一団 (x5)

- ▶ 出撃人数 ..... 4人 (ドラゴナス 恍惚なる闇 ブリザルド ハー妹)

ゲスト出撃 ..... なし

- ▶
- ▶ 勝利条件 ..... リンファを倒せ
- ▶ 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
6	オルトロス	弾4	30-32	20	5	5	4	威圧 先制 野生	噛みつく 自己再生	x2
5	こうもり	弾2	14-16	12	4	9	4	飛行 心眼	超音波 ドレイン	x2
12	リンファ	HP	64	24	14	6	4	反撃 蛮勇 達人 金剛力 闘志	殴る フェイタルアタック 自己再生	boss

MAP全域が城砦地形。対応特性を持たない敵味方共に物理命中率x0.9&全ダメージx0.75。

#### <攻略>

リンファさえ倒せば終了なので、総力を挙げてリンファを攻撃しに行く。  
ナスを壁役にして後ろからガンガン魔法で叩けば意外にあっさり倒せる。  
恍惚の使い方はさっきと同じ。ただし今回はナスの背後からの「グラビティ」も有効。  
ナスは反撃を食らわないようプレスで攻撃か、あるいは何もしない。  
途中「フェイタルアタック」や「ドレイン」などを食らいまくってナスが瀕死になることがあるが、おそらくそのターン中には撃破できる。

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