

## Chapter.7 ~反撃~ (連合軍)

- ▶ [Event キャロライナ城](#)
  - ▶ [九連戦の部隊編成内約](#)
  - ▶ [九連戦の各連戦の特徴](#)
  - ▶ [自由参加ユニットの内約](#)
- ▶ [Chapter.7-1 キャロライナ城 城下町 / vs王国兵 \(x8\)](#)
- ▶ [Chapter.7-2 ポテチスキー城 城門前 / vsサモン&サーモンと王国兵 \(x8\)](#)
- ▶ [Chapter.7-3 ポテチスキー城 謁見の間 / vs王様と親衛隊 \(x10\) \(x \)](#)
- ▶ [Chapter.7-4 魔王城 城門前 / vs土塊の兵士 \(x10\)](#)
- ▶ [Chapter.7-5 魔王城 エントランス / vs土塊の兵士 \(x10\)](#)
- ▶ [Chapter.7-6 魔王城 地下 / vsカナエール?と土塊の兵士 \(x3\) \(x4\)](#)
- ▶ [Chapter.7-7 孤島の城 城門 / vs土塊の兵士 \(x16\)](#)
- ▶ [Chapter.7-8 孤島の城 城内 / vs土塊の兵士 \(x14\)](#)
- ▶ [Chapter.7-9 孤島の城 地下礼拝堂 / vs ??? \(x5\)](#)

### Chapter.7-1から7-9まで全部連戦

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

Chapter開始時に王国軍、魔王軍、ナイ軍、三軍全てのPPとアイテムが統合され、一気にPPと装備品数が増える。ユニット数も具現化&塔限定を除けば全部で32名に。

ほとんどのユニットは調整作用で離脱前より大幅にLvが上昇、Lv.25以上になっているが、アリサとミーアのみLv.24、またドラゴンとハー妹だけはLv補正が入っておらず育てていないと低Lvのまま、フリーバトルエリア大平原でLv.25までは上げられる。

初加入でPP未投入のユニット&レベル調整で二度目の選択スキルが修得可能になったユニットが大量に加入し、また今後の強制出撃も多いので結果として膨大なPPが必要になる。

最低限選択スキルを修得するだけでキャロル、ムシャ、ニンニンが3名x2個x500で3000PP、リリア、ヘレン、ザック、アルベルト、アリサ、ミーア、魔王、五郎、幕田、偽ムシャ、偽ダーエロが11名x1個x500で5500PP、

これに通常スキルや特性の修得も加わるので、とてもじゃないが全てにはPPが回らない、使わないユニットを決めるか、ここらで不可侵の塔の攻略を開始すると21階までは到達できるはずで7000PPほど手に入る。

### SHOP

・ アンデッドナイ城 (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/水の書/流水の書/癒しの書/浄化の書

### 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
決意の丘	4	21	ゴブリン グリフォン ホーネット	最初から 悪路多数	最大出撃で320-410
霸道	4	22	大グモ ホーネット プチデーモン 鬼火	最初から 荒野多数	最大出撃で328-420

大平原	6	25	スライム ゴブリン ピザオーク 大蛇 オルトロス 大グモ ホーネット コカトリス	最初から	最大出撃で 528-720
-----	---	----	---	------	------------------

## Event キャロライナ城

キャロライナ城に入ると、三部隊（厳密には四部隊）に分かれての怒涛の九連戦が開始する。  
既に他の部隊に編入させたユニットは次の部隊には参加させられないので、  
無計画に強いユニットをキャロル隊や魔王隊に集中させてしまうと最後のアレックス隊で大苦戦する。  
途中から買い物やPP稼ぎには戻れないので、キャラ育成と買い物はその前に。

### 九連戦の部隊編成内約

担当戦闘	人数	強制出撃 + 自由参加人数	担当方面
7-1,7-2,7-3	6人	キャロルLv.27、ザックLv.26、（ジャンヌLv.26）、+ 自由参加3名	王国方面
7-4,7-5	6人	魔王Lv.30、死神五世Lv.28、ドラゴナスLv.28、+ 自由参加3名	魔王城側（正面）
7-6	4人	ダーエロLv.28、ニンニンLv.28、ムシャLv.28、恍惚Lv.25	魔王城側（裏口）
7-7,7-8,7-9	8人	リナックスLv.25、アレックスLv.28、+ 自由参加6名	敵本拠地側

### 九連戦の各連戦の特徴

担当方面	特徴
王国方面	敵がほぼMPタイプ。城砦、水辺、悪路城砦が多い。後半【心眼】持ちが多数出現。
魔王城（正面）	敵はHPタイプが半分以上。moveの低いユニットを入れると苦勞する。
魔王城（裏口）	ニンニンとムシャにPPを投入していれば特に問題はない。
敵本拠地	本命の難関。敵はHPタイプが半分以上。敵の数が多くてLvも若干高い。 【警戒】を持った高VITユニット、浮いてるユニットや【幽鬼】を持ったユニットがいるとボス戦が楽になる。

## 自由参加ユニットの内約

タイプ別	該当ユニット
HPタイプ(3)	ドラゴン 弟子五郎 ドラゴなすーん
MPタイプ(5)	女兵士 ハー妹 クレアス 偽ダーエロ 2003ダークエルフ
弾タイプ(6)	ヘレン アリサ ミーア ダークデイジー ディオナ ザンニンニン
SPタイプ(5)	リリア アルベルト 幕田賢治 エロリア 偽ムシャ
使用不可(2)	アンデッドナイ 偽死神五世
特性別	該当ユニット
【蛮勇】(4)	ハー妹 ドラゴン ザンニンニン 2003ダークエルフ
【警戒】(2)	クレアス ドラゴなすーん
【幽鬼】(1)	偽ムシャ
【気迫】(3)	リリア 五郎 ドラゴン
【必中】(5)	アリサ ハー妹 エロリア ザンニンニン 偽ムシャ
【精霊】(5)	ヘレン ミーア ダークデイジー ディオナ 偽ダーエロ
【飛行】(3)	ハー妹 ドラゴン変身 ドラゴなすーん
【浮遊】(1)	偽ダーエロ
【人魚】(2)	ミーア 幕田
【隠密】(2)	幕田 ザンニンニン
【使徒】(2)	ミーア ダークデイジー
【転移】(1)	ダークデイジー

迷うようなら、とりあえずアリサとザンニンニンは王国方面に、クレアスとなすーんは敵本拠地につれてけ。最初のMAPでは使えないと思うかもしれないが、4人とも三戦目では大活躍する。あとはヘレン・ダークデイジー・ディオナの三賢者はバラして配置すると楽。

アイテムは部隊編成で分かれても使いまわし可能。王国編で重要なアイテム持たせたままクリアしても、次の魔王城編で取り外して再び使うことができる。

## Chapter.7-1 キャロライナ城 城下町 / vs王国兵 (x8)

- ▶ 出撃人数 ..... 5人 (キャロル ザック + 自由参加3人)
- ▶ ゲスト出撃 ..... ジャンヌLv.26 (初期配置)
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 敗北条件 ..... ジャンヌの戦闘不能
- ▶ 獲得PP ..... 720
- ▶ BONUS条件 ..... NO ITEM (戦闘不能を出さず、薬草も使わない)
- ▶ BONUS戦利品 ..... STRアップ+

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	王国兵	MP20	49-53	30	27	7	5	none	突く 破点突き	x8

### <攻略>

ここからのユニット選択は可能性の幅が広すぎて正直、カバーしきれない。オススメの選択と確実な攻略の近道だけ書いておく。

自由選択の3人では幕田(【人魚】+【根性】)・アリサ(「ネギスラッシュ」+【必中】)・ザンニンニン(【蛮勇】)・2003ダークエルフが非常に使い勝手が良い。

他にも【転移】【人魚】【隠密】【蛮勇】【必中】をもつユニットは活躍できる。

PPがあるなら、アリサには「ウィンド」を覚えさせて前哨戦を戦い、三戦目でスキルの修得をし直してもいい。

このステージはジャンヌの救出が最優先事項となる。罠を使って、袋叩きにされるのを避けなければならない。

あらかじめザックに「召喚」を修得させ、キャロルに『流水の書』(あるなら『原子の火』)を持たせておく。これで邪魔な4体の兵士をいっぺんに叩いてやろう。

他の面子で攻撃して1体でもとどめをさせればその穴から罠役が抜け出すことができる。

ここで『戦士の心得』と『火の書』を持った幕田がいると【隠密】【根性】と「空蝉」によりこれ以上ない罠役になれる。

...まあ微妙にやわいキャラでも『ハチマキ』持った【達人】キャロルでも何でもいいのだが、罠も運が悪いと死ぬのでその場合は素直にやり直すこと。

ジャンヌさえ救えればあとはどうとでもなる。堅めのユニットと遠距離攻撃を上手く使って残りを片付けていこう。ラナの店に行っても今回は何ももらえない。

## Chapter.7-2 ポテチスキー城 城門前 / vsサモン&サーモンと王国兵 (x8)

- ▶ 出撃人数 ..... 6人 (キャロル ザック ジャンヌ + 前回の戦闘で選んだ3人)
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... サモンを倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 変動 (最大で732)
- ▶ BONUS条件 ..... TURN (戦闘不能を出さず、6ターン以内にクリア)
- ▶ BONUS戦利品 ..... ロザリオ (装備して使うと「リカバー」)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	王国兵	MP20	49-53	30	27	7	5	none	突く 破点突き	x6
28	サーモン	SP	108	38	22	17	4	人魚 警戒 精霊 達人 化身	噛みつく 水遁 チャージ	boss
28	サモン	MP31	28	31	3	21	3	青盾 警戒 賢者 心眼	鉄槌 ウェーブ ホーリー バースト	boss

### <攻略>

『人魚の鱗』を持っていたら誰かにもたせておこう。【蛮勇】を持ち、STRもVITもmoveもそこそ高い2003はオススメ。

STRこそ数段劣るがHP量豊富なザック(【蛮勇】+【突進】)に持たせてもいい。

さて、勝利条件を見てわかるとおりサモン一匹殺せばいいだけなので、他はガン無視で行きたいところ。

この地形で自由に動けて、なおかつ攻撃力もそこそこのユニットが2人いたらぜひこの方法を試してほしい。

1ターン目にサモンの「ウェーブ」の指定位置の届かないギリギリの範囲（移動後の4マス先）に立って待機しておく。

サモンは「ウェーブ」「ホーリー」「バースト」「バースト」……の順で魔法を使うので、これで「ホーリー」を使わせないようにできる。

サモンはSP0で「噛みつく」、攻撃できないときは「チャージ」、SP1以上で「水遁」を使ってくる。

VITが低いユニットは城砦地形に乗せて「水遁」のダメージを軽減しよう。

そしてサモンがこちらに近付いてきたらサモンを全力で攻撃しに行く。これでうまくいけば3ターン目でサモンを仕留められる。

ここまでの条件揃わなくても地道にサモンを倒してからサモンに「ホーリー」を使わせないようにして一気に接近して攻撃すればok。

サモンは【達人】【人魚】で水地形上にいながら物理技の命中率は低い。焼き鮭にするか、近寄ってきたのを「タコ殴り」した方が安定する。

自由に動けるキャラが一人もいないとサモンを倒すのは苦労するが、4マス先から逃げながら削っていても案外ふつうに倒せる。

サモンは【心眼】で魔法は当たりにくい、「ホーリー」はジャンヌはともかくザックなら平然と耐えるのでなんとかなる。

兵士は余裕があれば倒す。あと、砲撃はほとんど気にしなくていい。いかに敵を即死させるかを考えること。

### Chapter.7-3 ポテチスキー城 謁見の間 / vs王様と親衛隊 (x10) (x )

- ▶ 出撃人数 ..... 6人（前回の戦闘に参加した6人）
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... ポテチスキー三世を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 変動（親衛隊1人撃破につき+90）
- ▶ BONUS条件 ..... ALIVE（戦闘不能を出さない）
- ▶ BONUS戦利品 ..... 原子の火（装備して使うと「にゅーくりあ」）

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	親衛隊	MP20	74-80	32	13	18	5	威圧 警戒 心眼	突き 破点突き セイント	x8
30	兵士	MP15	124	53	11	11	4	赤盾 気迫 警戒 必中	突き 稲妻突き 破点突き	boss
1	王様	HP	2	2	1	1	0	none	ヘルプを要請	boss
Lv	固定砲台	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
20	親衛隊	MP20	61-65	28	11	16	5	威圧 警戒 心眼	突き 破点突き セイント	x2
Lv	増援	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	親衛隊	MP20	74-80	32	13	18	5	威圧 警戒 心眼	突き 破点突き セイント	x

## <攻略>

難関。城砦地形と敵の高いVITにうんざりしたからって魔法ユニットばかりで来ると悲惨な目に遭う。7-1のゲームオーバーでも警告されるが、ここで活躍できるユニットをあらかじめ熟慮して選んでくること。敵はVITが低めになっており、全員MPタイプなのでアリサやザンニンンの攻撃が非常によく通る。親衛隊は「突き」が届かない範囲からは「セイント」、接近してからは「破点突き」を放ってくるので、VITの高い前衛でもガリガリとHPを削られる。キャロルとジャンヌは固定ユニットのくせに総合的なマップの条件から扱いが難しくなっているが、キャロルに『癒しの書』『ハチマキ』or『闇の衣』、ジャンヌに『鷹の目』『星のピアス』があるとかかなり活躍しやすくなる。ジャンヌには当然のように【闘志】を修得させておくこと。『邪神像』があるならザックに持たせよう。

奥の赤盾を持った兵士は6ターン目に始動。当然射程内に入るか「にゅーくりあ最終」を食らっても動き出す。そして7ターン目から王様は3ターン毎に「ヘルプを要請」で援軍を呼ぶ。のんびりせずに要領よく進めていきたい。【突進】ザックを壁にして左側の通路を突き進むといい。右側の一番手前にいる親衛隊はジャンヌを盾にしながら倒す。

敵は【心眼】で魔法に強いが、城砦地形のせいで【必中】【蛮勇】が無いと物理技の命中も低い。幕田の「火遁」・アリサの「暗射」・ザンニンンの「斬る！」は大いに役立つ。幕田は「火遁」を当てる為のINT調整は忘れずに。選択スキルが【人魚】【根性】であれば当てれる。階段地形をうまく利用し、ダメージをできるだけ軽減する。危なくなったら薬草をしっかりと使っていくこと。真ん中の親衛隊はザックの「召喚」とザンニンンの「連続投げ」で容易に屠ることは出来る。ただしザンニンんに『STRアップ+』をダブル装備させないと「連続投げ」一発で倒せないこともある。別に倒そうと頑張る必要はない。VITの低いユニットへの「突き」に気をつけつつ無視して進んでいい。壁を「突き」の範囲に配置し、低HPユニットに「セイント」を撃たせにくくする。兵士のSTRが反則すぎて笑える。これで「破点突き」された日には階段にいてもザックやジャンヌのような堅いやつ以外はほぼ即死である。

左右両方から攻めてこいつの相手をせずに王様の所まで行ければいいが集中攻撃の危険性が増し、かえって危険だろう。壁役を階段に配置し、最初からぶちのめすつもりで総攻撃をかけよう。こいつは【心眼】を持たないので魔法が必中する。

ただし、王様に呼び出される親衛隊も邪魔してくるため残りHPには十分気を配っておくこと。王様が居座る玉座地形は隣接攻撃以外の技を全て無効化する。【蛮勇】も無効。隣接さえしてしまえば物理だろうが魔法だろうが関係ないが、状態異常は効かない。【威圧】があるため、親衛隊が残っていると王様への隣接はなかなか難しい。この玉座地形は階段地形の防御効果も併せ持っているらしく、【蛮勇】が無いと技のダメージが0.5倍、命中が×0.8倍される。できれば命中率100%の技で確実に息の根を止める。

ちなみに玉座の裏に『真理の羊皮紙』がある。とっておいて損はない。王様に隣接してしまうと親衛隊が王様斜め左に湧いてしまうので、壁を王様から1マス空けて配置し、他のユニットで裏へ回ろう。

親衛隊は出たところを狩っていけば無限に倒すことができるが、場に6人増援の親衛隊が残っているときは王は「ヘルプを要請」を使用しない。「1つの戦闘で30匹以上の敵ユニットが出せない」という仕様を克服するためである。

## Chapter.7-4 魔王城 城門前 / vs土塊の兵士 (x10)

- ▶ 出撃人数 ..... 6人 (魔王 ドラゴナス 死神五世 + 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 ..... 900
- ▶ BONUS条件 ..... TURN (戦闘不能を出さず、7ターン以内にクリア)



Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	鬼火G	HP	87-93	33	6	16	4	浮遊 自爆 使徒 賢者	青の炎 フレイムブレイズ	x2
25	グリフォンG	弾5	68-74	39	14	11	5	飛行	切り裂く 真空波 ウィンド	x2
25	ゴブリンG	HP	49-53	35	11	19	6	反撃 野生	殴る フェイタルアタック	x3
25	コカトリスG	SP	43-47	31	26	13	4	威圧 戦士	噛みつく 眼力 パラライズ	x2
25	ヒュドラG	HP	67-73	37	13	11	5	威圧 抵抗力 蛮勇 金剛力 闘志	噛みつく 咀嚼	x1

<攻略>

自由参加は王国戦で使用していないユニットから3人選択できる。  
 次のMAPのボーナス条件が地味に厳しめなので選出は厳選する必要がある。  
 HPタイプが多いのでSPタイプは出たくない.....が、それは本拠地戦でも同じこと。  
 むしろグリフォンに対するダメージソースとして最低でも1人は入れておきたい。  
 強制出撃の魔王とナスの二重【気迫】前衛が強力なので、それ以外は中衛後衛で固めていい。  
 moveと攻撃射程を優先し、中衛としては『火の書』を持たせると強いアルベルト（ホーリー）・女兵士・エロリア。  
 後衛としてはヘレン・アリサ（ネギ）・幕田・ハー妹・ディオナの内から選ぶといい。詳しくは次のMAPの攻略の欄参照。

この面の攻略に関しては、ゴブリンの「フェイタルアタック」とコカトリスの麻痺対策としてナスに『邪神像』を、無ければ『ハチマキ』を持たせておきたい。

『ハチマキ』も無いときは魔法連打で真っ先にコカトリスを一掃したほうがよさそうだが、敵の行動順はヒュドラ>ゴブリン>グリフォン>コカトリス>鬼火のため、コカトリスを放置してもそう甚大な被害は出ないだろう。

遠距離攻撃が鬱陶しい鬼火とグリフォンを優先して倒すのがいいだろう。  
 あとはゴブリンの高move、グリフォンの【飛行】で壁を素抜けられないように注意すればよし。  
 敵の数は多いが、強制出撃の3人とも範囲攻撃が強力なので気持ちいいほどサクサク潰せる。

魔王はこの戦闘が自軍としての初陣となるので、最低選択スキルだけは修得しておきたい。  
 ダークネス は【底力】からの火力が魅力だが、魔王に常にCRTの恐怖が付きまとうので諦めた方が良さげ。  
 主にゴブリンの【野生】とヒュドラの「咀嚼」のCRT対策に、【警戒】は前衛としては是非欲しい特性である。  
 【騎士】が無いのでゴブリンは殴りにくい「衝撃波」があるので全く問題ない。

Chapter.7-5 魔王城 エントランス / vs土塊の兵士 (x10)

- ▶ 出撃人数 ..... 6人（前回の戦闘に参加した6人）
- ▶ ゲスト出撃 ..... 嫁様Lv25 ハーたんLv18（初期配置/HPMP半減）
- ▶ 勝利条件 ..... 嫁様&ハーたんを死守せよ
- ▶ 敗北条件 ..... 嫁様 or ハーたんの戦闘不能 娘様 or ハーナスへの敵の隣接

獲得PP ..... 930

- ▶ BONUS条件 ..... NO ITEM ( 戦闘不能を出さず、薬草も使わない )
- ▶ BONUS戦利品 ..... 原子の火 ( 装備して使うと「にゅーくりあ」 )

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	ヒュドラG	HP	67-73	37	13	11	5	威圧 抵抗力 蛮勇 金剛力 闘志	噛みつく 咀嚼	x3
30	コカトリスG	SP	52-56	36	30	15	4	威圧 戦士	噛みつく 眼力 パラライズ	x1
25	鬼火G	HP	87-93	33	6	16	4	浮遊 自爆 使徒 賢者	青の炎 フレイム ブレイズ	x2
25	グリフォンG	弾5	68-74	39	14	11	5	飛行	切り裂く 真空波 ウィンド	x2
30	トレントG	HP	132-140	39	12	21	1	光合成 抵抗力 賢者 金剛力	根を伸ばす 吸い取る ファイア 花粉	x2

### <攻略>

ボーナスを狙うと難関。強制出撃3人で回復スキルを持っているユニットは女五世しかいない。

「ヒール」は燃費が悪いので『闇の衣』でも持たせないと当然ガス欠する。というかあったとしても1人だけだと到底回復が間に合わない。

選択する3人のうち2人くらいは回復技持ちがほしい。足が速めで耐久面も悪くないディオナ(【心眼】 + 【賢者】)は入れておきたい。

もう1人は育てていたらハー妹がいいが、育ててないなら女兵士が強い。

具現化に頼ると早くトレントに辿りつけそうな気もするが、足が遅いので結局アルベルトとかで走った時とあまり変わらない。

トレントは最初の3ターンは攻撃を貰わない限り「ファイア」「花粉」を撃ってこない。

敵は周囲攻撃でも隣接できる敵にしかできないので、move4のハーたんはトレントを素通りできる。グリフォンの攻撃範囲には気を付けて。

嫁様はちょうど「根を伸ばす」1発で倒れてしまうが、「ファイア」には耐えられる。噴水の左上隅が安地なので、ヒーラーが来るまで待機してもらおう。

4ターン目トレントが動き出しても、嫁様を一撃で倒せないなら実質5ターンも猶予がある。選出がしっかりしてれば十分である。

.....まあ隣接できるユニットがいても3ターン間トレントは高確率で何もしないが、運任せと言われればそれまでである。

本陣は五世の攻撃が鬼火に当たり、鈍足のナスを殿として進軍しやすい左側を突っ切るのを勧める。

鬼火の「青の炎」やグリフォンの「切り裂く」「真空波」が低VITキャラに行くと非常に深刻なダメージを受ける。全滅するとコカトリスを優先で倒していこうと解説が出るが、VITも高く意外と手間どる。

ナスに『邪神像』か『ハチマキ』を持たせて、ダメージの大きい鬼火とグリフォンを優先的に排除した方がより安全。どちらの装備も無いなら魔法連打でコカトリスを真っ先に倒すといい。進軍は遅れるが間に合わないほどではないだろう。

麻痺対策が完璧なら魔王が『星のピアス』を1個乃至2個持たせて左のヒュドラをブロックしてやろう。

あわよくば1ターン目で左側の鬼火を倒し、2ターン目でグリフォンも倒したらそのままトレントを強襲する。

例えば前回のステージで選出ユニットをディオナ(【心眼】 + 【賢者】)・アルベルト(【達人】 + 「ホーリー」)・ハー妹(【必中】 + 「癒しの歌」)と選択していたとき、

魔王orダークネス & 五世の「シェイド」 ハー妹の「トルネード」 ディオナの「ダークネス」 アルベルトの『火の書』により鬼火を確殺できる。  
 鬼火のHPによってはディオナの「ダークネス」は不要である。弾を節約し左のヒュドラにでも「シェイド」を撃つよう。  
 ハーたんは「ファイア」1発で落ちるのでトレントに対する攻撃開始のタイミングは見極めて。  
 左トレントが倒されるまで、ナスは右側から押し寄せてくる軍勢の攻撃を一身に受ける。  
 敵の行動順はコカトリス>ヒュドラ>グリフォン>鬼火>トレントなので、「眼力」食らっても【闘志】維持できる体力をキープ。  
 ナスだけじゃ厳しいなら魔王も居座って壁を張り、トレントは嫁様と選択ユニットで総攻撃して倒す。  
 ちなみに中央の噴水の下(コカトリスの初期位置)に『真理の羊皮紙』がある。  
 一段落したら右のトレントが嫁様達に隣接しないことだけ注意して回収しに行こう。これに関しては10ターン以上も猶予があるので大丈夫だろう。

スタート地点付近のくぼみに籠もろうとするとグリフォンが上に向かうことがあるためオススメできない。  
 陣が片方に依りすぎているときも反対側のグリフォンが嫁様達をタゲってしまうことがある。  
 俊足のヒーラーがいるならグリフォンが追いつく前に嫁様たちを回復できるが、自信が無いならその時点でF12でもいい。

## Chapter.7-6 魔王城 地下 / vsカナエール? と土塊の兵士 (x3) (x4)

- ▶ 出撃人数 ..... 4人 (ダーエロ ニンニン ムシャ 恍惚なる闇)
- ▶ ゲスト出撃 ..... アルラウネLv15 (途中乱入)
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 540
- ▶ BONUS条件 ..... NO ITEM (戦闘不能を出さず、薬草も使わない)
- ▶ BONUS戦利品 ..... 真理の羊皮紙 (装備するとHP+4 STR+1 VIT+1 INT+1)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	ヒュドラG	HP	67-73	37	13	11	5	威圧 抵抗力 蛮勇 金剛力 闘志	噛みつく 咀嚼	x2
30	カナエール?	MP99	99	30	20	40	5	転移 免疫力 賢者 心眼 霊応		boss
Lv	増援	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
25	グリフォンG	弾5	68-74	39	14	11	5	飛行	切り裂く 真空波 ウィンド	x4

### <攻略>

面子は変われど、またも救出MAP。敵の数も少なく、やり方が分かっていたら簡単に終わる。  
 とりあえずニンニンとムシャの選択スキルは修得しておこう。  
 ニンニンは「火遁」を当てる為にも【心眼】が欲しい。  
 ボーナスを狙うと回復手段が乏しいので、2人とも【達人】だといい。ムシャには【警戒】も欲しい。  
 【精霊】の意味がないのでダーエロは【威圧】を選択してもいいが、ぶっちゃけどっちでもいい。  
 初期配置のカナエールはすぐ逃げ、代わりに増援のグリフォンが上から現れる。  
 3ターン目、その近くにアルラウネ出現。

被ダメージ的に【光合成】 + 「自己再生」で乗り切れるのは1匹相手でも2ターンが限界。  
ニンニンと恍惚も割と撃たれ弱いので気は抜けない、ムシャに『暗黒物質』があるとなかり楽。

1ターン目、右のヒュドラの【闘志】は恍惚の『火の書』で剥がせるので、続いてニンニンの「火遁」とダーエロの「剣斬」か「シェイド」で倒す。

紙装甲2人は左のヒュドラの射程内に入らないように、ムシャは増援に備え右上の隅に移動。

そうしたら以降は適当に雑魚を調理してれば勝てる。

数匹グリフォンがアルラウネの方に釣られていくことがあってもムシャで狩りに行けばいい。

多少運が悪かったとしても短いからやり直せばいいと思うよ。

## Chapter.7-7 孤島の城 城門 / vs土塊の兵士 (x16)

- ▶ 出撃人数 ..... 8人 (リナックス アレックス + 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 ..... 1472
- ▶ BONUS条件 ..... ALIVE ( 戦闘不能を出さない )
- ▶ BONUS戦利品 ..... 真理の羊皮紙 ( 装備するとHP+4 STR+1 VIT+1 INT+1 )

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
26	グリフォンG	弾5	70-76	40	15	12	5	飛行	切り裂く 真空波 ウィンド	x4
26	ゴブリンG	HP	50-54	36	12	20	6	反撃 野生	殴る フェイタルア タック	x4
26	ヒュドラG	HP	70-76	38	14	11	5	威圧 抵抗力 蛮勇 金剛力 闘志	噛みつく 咀嚼	x2
26	鬼火G	HP	89-97	34	6	17	4	浮遊 自爆 使徒 賢者	青の炎 フレイム ブ レイズ	x2
26	コカトリスG	SP	44-48	32	27	14	4	威圧 戦士	噛みつく 眼力 パラ ライズ	x2
26	トレントG	HP	112-120	36	12	19	1	光合成 抵抗力 賢者 金剛力	根を伸ばす 吸い取る ファイア 花粉	x2

### <攻略>

選出ユニットは前衛のドラゴンとクレアス、後衛のダークデイジー、なすーんはほぼ確定。

『邪神像』持ってるならドラゴンさえいればもう他はどうでもいいかも。

しかし勇者兄妹以外に回復技を使えるユニットがいないと次のステージのボーナスが大変。

回復役がダークデイジー1人だけだと心配な人は偽ダーエロ(【賢者】)を連れて行こう。スターライトには悪いが、火力はしょっぱく異常技は当たらないが【霊応】で硬い後衛ユニット。【浮遊】もここでは役に立つ。

極度の被弾さえしなければMP切れで「アースヒール」が使えなくなることはほぼない。

その他はリアと五郎が極端に使いにくいだけで、好きなユニット、使いたいユニットを選択すればいいと思うよ。

会話通り敵が多いマップ。

そのまま中央の大通りで戦うと大変だが、左下隅のスペースに籠ると楽勝。

『邪神像』があるなら是非ドラゴンに持たせて壁をさせよう。  
 無いなら【警戒】のアレックスとクリアスで交代で壁を務める。  
 次のステージのために、壁ユニットは5人目か6人目に選択した方がいいかもしれない。  
 こいつらで隙間を塞ぎ、後ろから遠距離攻撃連発すればそのうちケリがつく。  
 開幕速攻で引き籠ることで奥の鬼火が砦に引っかかって降りてこれなくなることがありお得。  
 グリフォンの降りれる場所も塞いでやれば一度に相手にする敵の量は格段に減る。  
 射程5以上の攻撃（なすーんの「トルネード」など）で一方向的にこちらから攻撃することも出来る。  
 適当な時に砦の下の緑のマスをリナかアレックスで調べてアイテムを取ろう。

トレントは毒で倒せと全滅後に言われるが、【光合成】【抵抗力】の上に高INTなのでまさに隔靴搔痒。  
 そもそも「ポイズン」使える使用可能ユニットがザンニンニンと偽ダーエロしかいない上に、  
 ザンニンニンは王国行きでほぼ決定、偽ダーエロなら城砦飛び越えて「突き」連打の方が早く倒せる。  
 トレントを早く倒すためにも先陣の雑魚共はMPを温存して戦うといいだろう。  
 まあ、ドラゴン・ダークデイズ・なすーん・偽ダーエロと4人も城砦を越えられるユニットがいれば、MPが残っていない  
 だろうと苦戦はしないだろうが。

## Chapter.7-8 孤島の城 城内 / vs土塊の兵士 (x14)

- ▶ 出撃人数 ..... 8人（前回の戦闘に参加した8人）
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 1288
- ▶ BONUS条件 ..... NO ITEM（戦闘不能を出さず、薬草も使わない）
- ▶ BONUS戦利品 ..... 真理の羊皮紙（装備するとHP+4 STR+1 VIT+1 INT+1）

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
26	ゴブリン G	HP	50-54	36	12	20	6	反撃 野生	殴る フェイタルア タック	x4
26	ヒュドラ G	HP	70-76	38	14	11	5	威圧 抵抗力 蛮勇 金 剛力 闘志	噛みつく 咀嚼	x4
26	グリフォ ンG	弾5	70-76	40	15	12	5	飛行	切り裂く 真空波 ウィンド	x4
26	鬼火G	HP	89-97	34	6	17	4	浮遊 自爆 使徒 賢者	青の炎 フレイム ブレイズ	x2

### <攻略>

アレックス&リナックスとその他の自由選択メンバーが分断されるMAP。  
 アレックスとリナックスはゴブリンの相手だが、どちらも【警戒】を覚えていれば「フェイタルアタック」も怖くない。  
 どちらか一方の柱に背中を預けて戦うともう一方の側の外野（グリフォン&鬼火）から攻撃されなくて済む。  
 下のパーティは壁役を進行方向のヒュドラの盾にし、残りはそれを横目に全力で上を目指す。  
 ドラゴンを壁にするとき、『邪神像』が無いときはCRT対策にヒュドラを1体ずつ相手にするように動くといい。  
 ステージを分断している柱は【浮遊】でも【飛行】でも抜けれないが、ダークデイズの【転移】でのみ侵入することができる。  
 残った反対側のグリフォンと鬼火はスターライト を呼び出して【光合成】しつつチビチビ削って倒せば安全だが、

アレックスに『火の書』を持たせておき、ダークデイジーと合わせて4人で攻撃したほうが早いだろう。

また、ハー妹でのみ取れるアイテムがあるが、その苦勞の割に合わないので気にしなくていい。

## Chapter.7-9 孤島の城 地下礼拝堂 / vs ??? (x5)

- ▶ 出撃人数 ..... 8人 ( 前回の戦闘に参加した8人 )
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... ???を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 492
- ▶ BONUS条件 ..... ANNIHILATE ( 戦闘不能を出さず、敵も全滅させる )
- ▶ BONUS戦利品 ..... 聖杯 ( 装備して使うと「サンクチュアリ」 )

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
29	???	HP	143-155	36	20	2	4	隠密 抵抗力 警戒 蛮勇 使徒	体当たり 咀嚼 毒牙	x4
30	???	SP	100	50	15	25	4	青盾 気迫 死神 警戒 蛮勇 死者	-	boss

### <攻略>

ボスは最初にSPが3溜まるまでは剣斬、3溜まるとそれを消費して魔法。

以後行動パターンが変化してSP1以上では「アイスソード」を優先して使うようになる。これが厄介。

【警戒】がないと【死神】効果で最大HPを1にしてくる。尤もボスのSTRは高めで【蛮勇】なので、1発耐えられる奴すら限られるが。

また、荒野地形が多いので迂闊に突っ込んでハマらないように注意。【警戒】と【飛行】を持ったなすーんは使える。ボーナスが欲しければ、ボスを壁役で足止めしている間にザコを囲んで「タコ殴り」して殺しておけばいい。

【隠密】と城砦地形で物理技の命中は好相性でも6割程に落ちてしまう。まあ、魔法でチクチク削っててもなんとかなるけど。

INTが低いので状態異常技で攻めたいけど、【抵抗力】なのであまり状態異常に頼らないように。

「ブラインド」は足を止める上に回避率を低下させるが、「ポイズン」はダメージが入る上に攻撃力を低下させる。お好きな方をどうぞ。

スターライト以外にも、ミーア・ダークデイジーが【使徒】なら戦略の幅も増す。

敵は皆【蛮勇】のため城砦の防御効果も元から受けられないので、【使徒】が荒野に乗るデメリットも無い。

雑魚を全滅させる頃にはちょうど「アイスソード」を使い始めるだろうが、再び囲んでタコ殴り。

後衛の魔法攻撃も加えれば、「アイスソード」は2、3回ほど受けるだけで倒せるだろう。

【気迫】と荒野地形で簡単には囲めないが、『ハチマキ』を持たせたダークデイジー ( 【使徒】 ) を突貫させれば1ターンだけが猶予が出来る。

【幽鬼】の偽ムシャでも囲みやすいが、【達人】と『VITアップ+』で補強しないと途端に「アイスソード」の標的になる。

また、偽ダーエロの【霊応】は【死神】で無効化されてしまうため「アイスソード」は受け止められない。注意。

敵はVITの低い敵を優先し攻撃するので、【警戒】が無いドラゴンで囲んでも攻撃の矛先はVITが低めの【警戒】のリナやアレックスに向かうだろう。

この戦闘も短めなので、うまくいなくてもやり直せばいいとおもうよ。

だが『邪神像』を装備したドラゴンがいるならこのステージは途端にヌルゲーと化する。

ボスを荒野に乗せないことだけ頭に叩き込んで、雑魚を殲滅したら後はひたすらドラゴンの後ろから魔法を連打して

ればいい。

雑魚	種別	消費	射程&範囲	効果
体当たり	物理	-	隣接攻撃	基本命中90 ノックバック
咀嚼	物理		隣接攻撃	基本命中80・CRT率6% 最大HP減少
毒牙	物理	-	隣接攻撃	基本命中80・CRT率6% 毒付加75%
ボス	種別	消費	射程&範囲	効果
かっこいい剣斬	物理	SP0	隣接攻撃	実は性能は普通の剣斬と何も変わらない
かっこいい魔法	万能	SP3	射程4 範囲6	これはひどい効果 1度しか使用しない
アイスソード	物理	SP1	隣接攻撃	命中99固定・CRT率100% 最大HP低下

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