

Chapter.8 ~ 決戦 ~

- ▶ [ラストダンジョン概要](#)
- ▶ [Chapter.8-1 孤島の城 最下層 / vs土塊の兵士 \(x6\)](#)
- ▶ [Chapter.8-2 虚空 / vs土塊の兵士 \(x8\)](#)
- ▶ [Chapter.8-3 虚空 / vs土塊の兵士 \(x8\)](#)
- ▶ [Chapter.8-4 虚空 / vs土塊の兵士 \(x12\)](#)
- ▶ [Chapter.8-5 虚空 / vs土塊の兵士 \(x9\)](#)
- ▶ [Chapter.8-6 虚空 / vs土塊の兵士 \(x8\)](#)
- ▶ [Chapter.8-7 虚空 / vsカナエール? & コトワール? と土塊の兵士 \(x13\)](#)
- ▶ [Chapter.8-8 ラストバトル / vs??? \(x1\) \(x \)](#)

Chapter.8-1から8-8まで連戦

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

Chapter.8になると各地で一斉にサブイベントが発生、隠しダンジョン出現のフラグも立つ。
ただし一部のサブイベントはラストダンジョンよりも難易度が高いので要注意。
Chapter開始時に嫁様Lv.26、娘様Lv.2、ハーたんLv.19、ハーナスLv.2、アルラウネLv.16の五名も仲間になる。
水も滴るいい洞窟が新たに上限Lv.28のフリーエリアとして開放される。

Chapter.8以降の戦闘では、戦利品の取得条件がなくなり無条件でアイテムが手に入るようになる。
途中で戦闘不能が出ようが薬草壺草を使用しようが、勝利さえすれば戦利品ゲット。
ただし唯一の例外として娘様の「覚醒」を使用した場合はペナルティとしてPPも戦利品も貰えない。

ラストダンジョン突入前に物見塔に行くと、あの3人が仲間になる。
3人とも非常に優秀なユニットな上に全員Lv.29、即戦力になるので是非とも仲間にしておくといい。
その3人との3vs3に勝てれば話だが、

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/水の書/流水の書/癒しの書/浄化の書
- ・ 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/水の書/流水の書/癒しの書/浄化の書
- ・ 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
町外れの一本木	3	2	スライム (雑魚) ゴブリン	最初から	126-176
エルフの森	4	4	ゴブリン ピザオーク	最初から 全域 森林	184-240

道	3	7	ゴブリン 大蛇 こうもり	最初から 森林 多数	156-216
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	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	最初から	232-300
掃き溜め	4	12	コボルト こうもり リザードマン 大蛇	最初から 荒野 多数	248-320
塩沢 - キャロライ ナ街道	4	15	ゴブリン ピザオーク オルトロス	最初から	272-350
キャロライナ平原 南	4	15	大蛇 大グモ ホーネット	最初から 森林 多数	272-350
砂漠地帯	6	16	大蛇 ホーネット ヒュドラ 大サ ソリ	最初から 悪路 多数	420-576
トレントの口	4	19	トレント プチデーモン 大グモ ホーネット	最初から 全域 森林	304-390
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	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	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	528-720
水も滴るいい洞窟	5	28	マーマン ホーネット ジャック オーラ グレル	最初から 水辺 多数	470-672
スライムの巣	7	30	スライム キングスライム	Evクリア後 水 辺多数	撃破数 x100
帝国軍BP 2/3	5	30	こうもり 大サソリ バグドラゴ ン	Evクリア後 全 域悪路	892-900

ラストダンジョン概要

突入すると後戻りできない、つまり以後ラスボスまでの連戦になる。あの2人との決戦も含めて全部で8連戦。ただしEDを最後まで見ると、ラスダン内部で獲得した戦利品が増えた状態で突入前から再開できる。クリア後ダンジョンなどはその際に追加されてるので、きちんとエンディングは最後まで見てセーブもする事。

ラストダンジョン内部では強制出撃3名 + 自由参加3名の戦闘が何度かあるが、

Chapter.7の九連戦とは違って自由参加3名の部分には同じユニットを何回でも出撃させられる。

Chapter.8-1 孤島の城 最下層 / vs土塊の兵士 (x6)

- ▶ 出撃人数 5人 (リナックス + 自由参加4名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP 546
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ 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
25	ゾンビG	HP	98-106	29	9	10	3	汚染 光合成 免疫力 死者 闘志	毒牙 ポイズンプレス	x3
25	リッチG	SP	90-96	29	4	18	5	浮遊 憑依 免疫力 死者	眼力 シェイド ブラインド	x2
28	ヴァンパイアG	MP25	80-86	39	17	20	6	免疫力 警戒 死者 心眼	切り裂く シェイド ダークネス ブラックネス	x1

<攻略>

いきなり山場。全域が荒野なので対策しないとHPをガリガリ削られる。
 そして敵もアンデッドなので高いHPに回復効果が付随してなかなか倒れてくれない。
 しかも死に際に毒をばら撒いたり取り憑いたりする連中ばかりなのでまともに食らうと回復が追いつかない。
 いくら戦闘不能が出ても戦利品が貰えるからといって対策無しではむしろ全滅さえあり得るので
 出陣の際には【使徒】【免疫力】を持っているユニットを中心に。
 「邪神像」があるならハーナスやニンニンに持たせて分身させてもいい。

Chapter.8-2 虚空 / vs土塊の兵士 (x8)

- ▶ 出撃人数 6人 (リナックス + 自由参加5名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP 740
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 獣の爪 (装備すると特性【野生】を得る)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
26	ワーウルフG	SP	77-83	41	1	21	5	威圧 反撃 必殺 戦士 憤怒	殴る 自己再生	x3

26	マーマン G	MP20	74-80	36	8	16	5	人魚	切り裂く アイス ウェーブ	x2
26	オルトロ スG	弾4	74-80	38	7	19	8	威圧 先制 野生	噛みつく 自己再生	x2
28	トルー パーG	弾2	76-82	38	12	17	6	幽鬼 威圧 反撃 警 戒 蛮勇	剣斬 投擲	x1

<攻略>

前のMAPに比べれば格段に楽。

ラストダンジョンなので敵の攻撃力は確かに高いがきちんと壁を組んで一体ずつ確実に倒していけば特に問題はない。

Chapter.8-3 虚空 / vs土塊の兵士 (x8)

- ▶ 出撃人数 6人 (ダーエロ ニンニン ムシャ + 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 752
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ 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
27	キマイ ラG	SP	57-61	32	23	20	5	威圧 戦士 根性	噛みつく 青の炎 グレティポイズ ンブライント パラライズ	x8

<攻略>

四方を囲まれた上に敵の先制から始まるため、壁を張ることはほぼ不可能。

敵は比較的アトラダムに攻撃してくるため開幕早々に誰かが集中攻撃を受けて死ぬということはあまりないが複数のキマイラに接近されるとムシャ以外は【威圧】に阻まれてまともに動くことも難しい。

強制出撃のニンニンは仕方ないとして、後衛タイプのユニットを守り切るのは困難なので思い切って全員前衛ユニットにしてしまい回復は薬草任せ、くらいの方が安定するかも。

Chapter.8-4 虚空 / vs土塊の兵士 (x12)

- ▶ 出撃人数 6人 (アンデッドナイ クレアス ドラゴなすーん + 自由参加3名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 (固定砲台以外の) 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP 772 (固定砲台も倒すと972)
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ 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
28	キマイラG	SP	59-63	33	24	21	5	威圧 戦士 根性	噛みつく 青の炎グレブ ポイズブライパラー	x2
28	マーマンG	MP20	79-85	38	9	17	5	人魚	切り裂く アイス ウェーブ	x2
28	ワーウルフG	SP	82-90	43	1	22	5	威圧 反撃 必殺 戦士 憤怒	殴る 自己再生	x2
29	トルーパーG	弾2	79-85	39	13	18	6	幽鬼 威圧 反撃 警戒 蛮勇	剣斬 投擲	x2
Lv	固定砲台	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
10	トレントG	HP	56-60	25	11	11	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
10	グリフォンG	弾5	41-43	25	7	7	4	飛行	切り裂く 真空波 ウィンド	x2

<攻略>

これが最後の固定砲台。非常に鬱陶しいが相手する余裕はないので完全放置で。

奥のトルーパーは時間経過で動き出すのでその前に左右二部隊編成でマーマン・ワーウルフ・キマイラを全力で排除。

緑のパネルは森林、青のパネルは水辺なので特に飛行ユニットの位置取りには注意。

森林地形が多いのでアース系の魔法が使えるが、アースリカバーでは全員をカバーしきれないことも。

『聖杯』があるならなすーんなどに装備させておくといい。

Chapter.8-5 虚空 / vs土塊の兵士 (x9)

- ▶ 出撃人数 6人 (アレックス キャロル ザック + 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 884
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 鷹の目 (装備すると特性【必中】を得る)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
29	オルトロスG	弾4	83-89	41	8	20	8	威圧 先制 野生	噛みつく 自己再生	x2
29	ヒュドラG	HP	79-85	41	15	11	5	威圧 抵抗力 蛮勇 金剛力 闘志	噛みつく 咀嚼	x2

29	マーマン G	MP20	82-88	39	9	18	5	人魚	切り裂く アイス ウェーブ	x2
29	コカトリ スG	SP	50-54	35	29	15	4	威圧 戦士	噛みつく 眼力 パラ ライズ	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	x1

<攻略>

大砲で狙撃される最後のMAPだが、安全地帯は城塞地形から始まる幅1マスの通路だけ。ダメージも少ないのであまり考慮する必要はない。範囲回復魔法持ちが一人いれば十分。まずはオルトロスとヒュドラを相手にするため、荒野パネルに乗らないように壁を配置。その後ろから魔法攻撃で支援しつつ敵の第一波を片付ける。途中からマーマンの魔法も加わるだろうが、味方の戦力的にも対処しきれないということはないだろう。一番厄介なのはトレント。【幽鬼】持ちのユニットがないと隣接できるのは荒野パネルの上に一人だけ。

Chapter.8-6 虚空 / vs土塊の兵士 (x8)

- ▶ 出撃人数 7人 (魔王 ドラゴナス 死神五世 + 自由参加4名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP 786
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 暗黒物質 (装備すると特性【気迫】を得る)

Lv	敵ユ ニット	タイ プ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
29	キマイ ラG	SP	60-66	34	25	21	0	威圧 戦士 根性	噛みつく 青の炎 グレ イブ ブライパラ	x2
29	グリ フォンG	弾5	78-84	43	16	13	0	飛行	切り裂く 真空波 ウィ ンド	x2
29	ゾンビG	HP	113-125	31	10	10	3	汚染 光合成 免 疫力 死者 闘志	毒牙 ポイズンプレス	x1
29	鬼火G	HP	100-108	37	7	18	4	浮遊 自爆 使徒 賢者	青の炎 フレイム ブレ イズ	x2
30	ガーゴ イルG	MP15	93-101	28	1	21	3	野生 死神 必中 心眼	狩り取る シェド ダーク ネス ブラックネス	x1

<攻略>

最後の雑魚MAP。
冒頭で五世が忠告しているように、ガーゴイルの使用する「狩り取る」はCRT率100%。
【死神】でHPを1にされた後、続けて魔法攻撃を受けて即死コンボ、となる可能性が多々ある。
だがSTRもVITも低いので魔王が【警戒】ならほぼ完封できる。

キマイラとグリフォンは移動しないが、鬼火は前衛を通り越して後衛を直接攻めてくることもあるため
 仮に攻撃されても体勢を崩されないように出撃ユニットは厳選すること。

Chapter.8-7 虚空 / vsカナエール? &コトワール? と土塊の兵士 (x13)

- ▶ 出撃人数 8人 (リナックス 偽死神五世 + 自由参加6名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 カナエール? &コトワール? を倒せ
- ▶ 獲得PP 1278
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 星のピアス (装備するとmove+1)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
29	キマイラG	SP	60-66	34	25	21	5	威圧 戦士根性	噛み 青の炎グレ`ホイズ ブライパラ	x2
29	鬼火G	HP	100-108	37	7	18	4	浮遊 自爆使徒 賢者	青の炎 フレイム ブレイズ	x2
29	ヴァンパイアG	MP25	83-89	40	18	20	6	免疫力 警戒 死者 心眼	切り裂く シェイド ダークネス ブラックネス	x2
29	トルーパーG	弾2	79-85	39	13	18	6	幽鬼 威圧 反撃 警戒 蛮勇	剣斬 投擲	x2
29	ガーゴイルG	MP15	90-96	28	1	20	3	野生 死神 必中 心眼	狩りとる シェイド`ダークネス ブラックネス	x2
29	ドラゴンナイトG	HP	121-133	44	1	10	3	気迫 反撃 抵抗力 闘志 防御	剛剣 破壊魔剣 火炎のプレス 吹雪のプレス 自己再生	x1
30	カナエール?	MP99	99	30	20	40	5	転移 免疫力 賢者 心眼 霊応	-	boss
30	コトワール?	SP	255	60	30	20	6	浮遊 気迫 先制 免疫力 警戒	-	boss

全域が通常地形

1ターン目：キマイラGx2 鬼火Gx2 ヴァンパイアGx2 が行動を開始

4ターン目：トルーパーGx2 が行動を開始

6ターン目：ガーゴイルGx2 ドラゴンナイトGx1 が行動を開始

9ターン目：カナエール? &コトワール? が行動を開始

この戦闘のカナエール？とコトワール？は特殊状態異常 **バリア** を所持しているため、全ダメージ2/3の他、タイプ相性、クリティカル、状態異常、MPSP攻撃、ノックバックも無効化する。そのためコトワール？はタコ殴りでも40-60前後、カナエール？は【**霊応**】の効果で30-40前後しか与えられない。

コトワール？は行動開始後、地形を無視しつつ一直線にこちらに向かってくる。行動開始後にSPが3になると最初に一度だけ **天から降り注ぐものが全てを滅ぼす** を使用、以後はパターンが変化しSPが3になっても **ディメンジョン** しか使わない。通常使用スキルは **陰の一撃** のみ。moveが6で【**浮遊**】を持ち、選択肢の中ではVITが低いユニットを優先的に狙ってくるAIを持つが、【**転移**】を持たないので一度【**幽鬼**】ユニット等で囲んでしまえば以後封殺できる。加えて **陰の一撃** も **ディメンジョン** も隣接攻撃。ただ **陰の一撃** はクリティカル率が10%もあるので割と事故死が発生しやすい。

カナエール？は行動開始後、自分を中心とする射程範囲7マス内に攻撃可能ユニットがない場合、その場で **スターヒール** を使い続ける。そうでない場合は移動しつつ **サンクチュアリ** と **グラビティ+** を交互に使用する。moveが5で【**気迫**】も持たないが、【**転移**】を持つので囲んでも逃げられる。また【**心眼**】の効果で魔法は命中率70%、**バリア** と【**霊応**】の両効果で全ダメージを1/3にする。MPSP攻撃を無効化するバリアのおかげで【**霊応**】効果によってMPが減らない。MPが切れると **陽の一撃** を使用するが、上記の仕様のために余程運が悪くない限り使用前に倒せるはず。

< 攻略 >

コトワールは四方を囲んでタコ殴りするのが一番楽なので【**警戒**】持ちで体力のあるキャラを多めに投入。リナは呪いを受けたキャラと適宜入れ替えられるよう選択スキルを【**幽鬼**】【**警戒**】にしておくこと。

敵味方全体攻撃魔法なんかでちょっかい出さなければ敵は規定ターンまで動かないので、コトワールの接近前に雑魚は初期位置付近で待ち構えてあらかじめ片付けてしまう。鬼火の【**自爆**】、ヴァンパイアの【**心眼**】、ガーゴイルの【**死神**】あたりは要警戒。ドラゴンナイトは少し削るとすぐ引込んで「自己再生」してしまう。「スターヒール」も加わるとまず倒せない。深追いしてカナエールの攻撃範囲に入ってしまうと悲惨なので倒しにくいと感じたときは潔く無視。【**防御**】覚悟の「破壊魔剣」や「プレス」覚悟の「グラビティ」で削りつつ、隙を見てラッシュで倒してもいいが、コトワールを倒して戦況が落ち着いてから集中砲火で倒してもいい。

コトワールの始動が近づいたら機動力のあるキャラを一人だけ突出させ、後は総員退避。「天から降り注ぐ～」を範囲ギリギリの位置で受けたら囿も後退し、うまく四方を取り囲めるよう誘導する。タコ殴り分のダメージはカナエールの「スターヒール」で帳消しにされるため、実質的に与えられるダメージはそれ以外の遠距離攻撃の分ということになる。「陰の一撃」呪いダメージで死ぬこともあるため、回復と交代の体制は整えておきたい。カナエールも厄介な技を持ってはいるが、総攻撃をかければコトワールほど苦戦をする相手ではない。壁役の「ディメンジョン」による呪いが治るのを待ってる間に全員のHPをわざと削っておこう。「グラビティ+」を食らってもHPが15以上残っているなら「サンクチュアリ」で倒されることもない。

カナエール？	種別	消費	射程&範囲	効果
グラビティ+	魔法	MP4	射程4 範囲0	ダメージ = 現HPx0.5 麻痺付加率100% 最大HP低下
サンクチュアリ	魔法	MP8	射程2 範囲3	敵ダメージ倍率0.33 味方回復倍率0.66 状態異常治癒

スターヒール	魔法	MP1	味方全体	HP回復倍率1.0 攻撃可能な場合は使わない
陽の一撃	物理	-	隣接攻撃	命中99固定・CRT率10% MPが切れたときのみ使用
コトワール?	種別	消費	射程&範囲	効果
陰の一撃	物理	SP0	隣接攻撃	命中99固定・CRT率10%
天から降り注ぐもの	万能	SP3	射程4 範囲6	ダメージ=最大HP値x0.33 1度使うと以後パターン変化して使わない
ディメンジョン	物理	SP3	隣接攻撃	命中99固定 ダメージ=(通常物理+INT値)/2 呪い付加100%

Chapter.8-8 ラストバトル/vs ??? (x1) (x)

- ▶ 出撃人数 8人 (リナックス + 自由参加7名)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 ???を倒せ
- ▶ 獲得PP 0
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 黄金銃 (装備すると消費2以上のスキルの弾消費を-1)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
75	???	SP	??	?	?	?	0	神化身	-	boss

なんていうか、よくあるラスボスよりもその前座ボスの方が強いゲーム。
 HP量が多くて延々雑魚を召喚し続けるタイプのボスで、凄い長期戦になる分攻撃の手は緩め。
 変に横着を起こして召喚された雑魚を丁寧に片付けるのを怠ったりしなければ、
 カナエール&コトワールが越せたパーティーなら十分倒せるはず。

それでもどうしても倒せないって人は[こちら](#)

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