

# サブイベント

- ▶ [サブイベント1 物見塔 / vs玉露三将軍 \(x3\)](#)
- ▶ [サブイベント2 砦 / vs魔王軍中ボスと魔王軍兵士 \(x10\)](#)
- ▶ [サブイベント3 培養施設 / vsメリッサ&アーサー \(x2\) \(x4\) \(x4\)](#)
- ▶ [サブイベント4 スライムの巣 / vs魔物の一団 \(x1\) \(x29\)](#)
- ▶ [サブイベント5 帝国キャンプBP 2/3 / vs魔物の一団 \(x7\)](#)
- ▶ [サブイベント6a ルナ・アータ / vsふもっふ \(x6\)](#)
- ▶ [サブイベント6b 飛空艇の墓場 / vs魔物の一団 \(x7\)](#)

## Chapter.8 ・ サブイベント ・ 隠しダンジョン ・ クリア後

Chapter.8になりラストダンジョンが出現すると、各地で様々なサブイベントの発生フラグが立つ。ほとんどは一回きりのイベントだが、スライムの巣と帝国軍BP2/3のみ以後も利用可能。一部のサブイベントはラストダンジョンよりも難しい。とりあえず強力なユニットが三人も仲間になる物見塔だけは何とかクリアしておきたいところ。

## サブイベント1 物見塔 / vs玉露三将軍 (x3)

- ▶ 出撃人数 ..... 3人 (自由参加)
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 294
- ▶ BONUS条件 ..... なし
- ▶ 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
29	アグネファイア	HP	73	39	27	8	4	赤盾 突進 威圧 騎士	突き 破点突き HP1/2で二回行動	boss
29	ブリザルド	弾7	42	19	12	19	4	赤盾	アイス HP1/2で二回行動	boss
29	ライスパーク	SP	56	32	16	15	5	赤盾 達人 心眼	剣斬 狙い撃ち HP1/2で二回行動	boss

物見塔に行くとアグネファイア、ブリザルド、ライスパークと遭遇。戦って倒すと仲間になる。

### <攻略>

3人共HP0にした時点で勝利となり、それまでは戦闘不能にならずHP0で踏み止まる。HPを削ると2回行動されるのに戦闘不能にならないとずるいが、最大HP低下技で2回行動を防ぐ事が出来る。また地味に城砦地形なので【蛮勇】が強い。ナスに『鷹の目』を持たせて「咀嚼」をしてればリザとライスは問題無い。3人のHPを10以下にしたら「バーストストリーム」で一網打尽にしてやれ。

### アグネファイア

「破点突き」で高VITユニットもゴリッと削る。一番2回行動させてはいけない人

幸いにも「破点突き」にCRT判定は無い。

ナスのSTRだと削れないので他に「破壊魔剣」持ちがいるといい。

【蛮勇】のデュラハンは強いが、使い魔（【光合成】）やスパークの「グラビティ」で回復しつつじわじわと削るのも有効。

### ブリザルド

強者揃いのMPタイプに対して好相性の弾タイプ。

耐久面は脆いが、今回の仕様でその弱点を克服。

ついでに2回行動で弾回復の隙も少なくなっている。

それでも倒しやすいくには変わらないので、3人の中で精神的プレッシャーが一番弱い。

### ライスパーク

城砦地形の上に【達人】【心眼】なので対策しないと安定して倒せない。

3人の中で火力が一番低いのが、後衛にとっては「狙い撃ち」が脅威。

前衛に『鷹の目』、後衛には『ハチマキ』を持たせると万全。

また、順番にHPを削っていくならこの人からが良い。

## サブイベント2 砦 / vs魔王軍中ボスと魔王軍兵士 (x10)

- ▶ 出撃人数 ..... 6人 (自由参加)
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... 魔王軍中ボス全員を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 864
- ▶ BONUS条件 ..... なし
- ▶ BONUS戦利品 ..... ハチマキ (装備するとオートレイズx1付加)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
20	リザードマン	SP	45-49	31	20	6	4	威圧 抵抗力 防御	剣斬 プレス 破壊魔剣	x2
20	コボルト	HP	51-55	30	13	8	4	雄志	突き 稲妻突き	x4
28	ミノタウロス	HP	40	60	30	1	5	青盾 気迫 反撃 野生 蛮勇 闘志	殴る 体当たり フェイタルアタック	boss
28	デスシープ	MP60	54	30	10	20	3	青盾 浮遊 免疫力 死神 使徒 心眼	ダークネス ブラックネス ブラインド + 狩りとり	boss
28	ヘビーゴーレム	SP	47	40	22	17	4	青盾 反撃 光合成 免疫力 警戒 根性	殴る 石つぶて	boss
28	メカゴーレム	弾9	61	38	17	12	5	青盾 威圧 免疫力 警戒 蛮勇 必中	- 常時二回行動	boss

山岳地帯の砦に行くと出番が欲しい魔王軍中ボス四人組と戦闘になる。倒してもハチマキが貰えるだけ。

### <攻略>

ミノタウロスと雑魚は1ターン目から、デスシープとヘビゴは2ターン目から、メカゴは3ターン目から行動を開始する。

倒しやすいミノタウロス>デスシーブ>ヘビーゴーレム>メカゴーレムの順に倒す。  
前座の雑魚を蹴散らすためにも魔法ユニットは多めに欲しいが、出撃制限6人はシビア

### ミノタウロス

コトワールと同じSTRから繰り出される体技は破壊力ばつ牛。  
隣接技しか持ってないが、moveが5と割と高め。油断すると壁を素抜かれて後衛を1キルされる。  
ゴブリン同様HPが減ると「フェイタルアタック」を使う確率が上昇する。  
そもそも通常攻撃すら【野生】でクリティカル率12%なので【警戒】は必須だろう。

### デスシーブ

初手は「ブラインド+」。ただし届かないときは他の魔法で攻撃する。  
【心眼】で魔法に強い。しかしゴーレム2体ははもっと硬い。  
こいつの「ブラックネス」は広範囲で対策を取りにくいので、物理でも魔法でも叩き込んで早めに退場して頂こう。  
【死神】だが、「狩りとり」はMPが無くなると使わない。お目にかかることはまず無いだろう。  
不可侵にいる妹と特性もスキルも全く同じだが何故かmoveが1だけ低い。

### ヘビーゴーレム

青盾と【光合成】【根性】を併せ持ちかなりタフネス。集中攻撃しないと倒せない。  
だがSP2以上で「石つぶて」を使うおかげで自分から【根性】を解除してくれる。  
範囲が広いが、こちらの【気迫】で抑え込めばどうということもない。

### メカゴーレム

二回行動の内最初の一回目は、移動した後に「無命剣」or「破壊魔剣」or「ニュークリア砲」をランダムで使用し、  
続く二回目は移動せずその場で「充電」か「弾のリロード」を交互に使用する。  
「充電」で小手先の攻撃は無意味なので、ヘビゴを抑える壁と別にメカゴを抑える壁も用意する必要がある。  
強力な「ニュークリア砲」と二回行動だが、実はよく見るとステータスは地味。

ミノタウロス	種別	消費	射程 & 範囲	効果
殴る	物理	-	隣接攻撃	基本命中95・CRT率6%
体当たり	物理	-	隣接攻撃	基本命中90・ノックバック
フェイタルアタック	物理	-	隣接攻撃	命中99固定・CRT率100%（残量HP/最大HP） 値が低いほど使用率上昇
デスシーブ	種別	消費	射程 & 範囲	効果
狩りとり	物理	消費なし	周囲攻撃	基本命中85 CRT率7% MPが無くなると使用
ダークネス	魔法	MP5	射程4 範囲1	ダメージ倍率0.8
ブラックネス	魔法	MP5	射程4 範囲0&2	ダメージ倍率0.75
ブラインド+	魔法	MP5	射程3 範囲2	暗闇付加 成功率は術者INTと対象INTの比較による

ヘビーゴーレム	種別	消費	射程&範囲	効果
殴る	物理	SP0	隣接攻撃	基本命中95・CRT率6%
石つぶて	物理	SP2	射程1・範囲 周囲1	基本命中75・CRT率7%
メカゴーレム	種別	消費	射程&範囲	効果
ニュークリア砲	物理	弾6	直線射程5 範囲2	基本命中99 ダメージ倍率1.00
破壊魔剣	物理	弾2	隣接攻撃	基本命中95・CRT率7% 最大HP減少
無命剣	物理	弾4	隣接攻撃	基本命中95 VIT50%無視
充電	特殊	-	自分	最大HPの1/5分HPを回復

ステージ的に見ても魔王、恍惚、ドラゴン、アルラウネ辺りは是非投入しておきたい。  
ドラゴン、アルラウネにはそれぞれ「邪神像」「暗黒物質」を持たせると強い。

### サブイベント3 培養施設 / vsメリッサ&アーサー (x2) (x4) (x4)

- ▶ 出撃人数 ..... 5人 (自由参加)
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... メリッサ&アーサーを倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 780
- ▶ BONUS条件 ..... なし
- ▶ 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
30	メリッサ	SP	85	42	16	16	7	青盾 威圧 先制 野生 達人 憤怒	-	boss
30	アーサー	弾9	77	30	11	24	4	青盾 幽鬼 使徒 賢者 達人 心眼	-	boss
Lv	増援 1	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数

20	ジャック オーラ	弾3	40-44	21	20	10	4	浮遊 自爆 威圧	青の炎 ポイズン	x2
10	グレル	HP	35-38	17	17	11	5	人魚 抵抗力	アイスゲルティ パライズ	x2
Lv	増援 2	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
20	ジャック オーラ	弾3	40-44	21	20	10	4	浮遊 自爆 威圧	青の炎 ポイズン	x2
10	グレル	HP	35-38	17	17	11	5	人魚 抵抗力	アイスゲルティ パライズ	x1
20	グレル	HP	56-60	23	23	16	5	人魚 抵抗力	アイスゲルティ パライズ	x1

培養施設に行くとお番の全く無かったメリッサ&アーサーとの戦闘になる。

戦利品自体は割に合わないが、戦闘中にMAPの宝箱を開けることで実入りのいい収穫になる。

### <攻略>

#### メリッサ

1ターン目に必ず「チャージ」、初めてHPが50%以下になった時に1度だけ「薬草」を使用。

また初めてSPが3になった時に1度だけ、それを消費して「回転円舞」を使用する。

【憤怒】発動で「ダブルアタック」は5割の確率でCRTを出される。二回連続も決して珍しくないので壁役には【警戒】の用意を。

彼女にウロチョロされると後衛が死ぬので、ドラゴンとかで壁際に追い詰めてしまおう。後は魔法で落とす。

#### アーサー

1ターン目に必ず「魔物召喚」、初めてHPが50%以下になった時にも再度「魔物召喚」を使用。

それ以外のときは「奏でる」「フレイム」or「ブレイズ」「弾数回復」をローテで使用。

二回目の魔物召喚は考えなしに呼ばせてしまうと体勢を崩す原因になりかねないが、メリッサを先に潰してしまえば問題はないはず。

「奏でる」で麻痺にされると【気迫】が消える。メリッサの後に動くので重要性は薄いですが、壁役に状態異常対策はしておこう。

【警戒】と【免疫力】を同時に得る『邪神像』があるなら、大いに役立つことだろう。

メリッサ	種別	消費	射程&範囲	効果
突き	物理	SP0	直線射程2 範囲0	基本命中90・CRT率4% 絶対射程
ダブルアタック	物理	SP2以上	直線射程2 範囲0	基本命中90・CRT率4% 2回攻撃 絶対射程
回転円舞	物理	SP3	射程0 範囲周囲1	基本命中99・CRT率25% 1度しか使用しない

チャージ	特殊	SP0	自分	SP + ゲージ1/2本分 1ターン目or攻撃可能な相手がいないと使用
薬草	特殊	SP0	自分	HP全回復 初めてHPが50%以下になった時に1度しか使用しない
アーサー	種別	消費	射程 & 範囲	効果
奏でる	物理	弾4	射程3 範囲2	基本命中75 ダメージ = (通常物理 + INT値) / 2 麻痺付加75%
フレイム	魔法	弾5	射程4 範囲1	ダメージ倍率0.8 水無効
ブレイズ	魔法	弾5	射程4 範囲X	ダメージ倍率0.8 水無効
魔物召喚1	特殊	弾0	MAP全体	1ターン目に1度使用 主に自周囲を中心に敵増援x4
魔物召喚2	特殊	弾0	MAP全体	初めてHP50以下時に1度使用 1よりもやや増援のLvが高い

敵が敵なので2003勇者と恍惚で戦いたい.....こともないか

## サブイベント4 スライムの巣 / vs魔物の一団 (x1) (x29)

- ▶ 出撃人数 ..... 7人 (自由参加)
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 撃破スライム数x100 (最大3000)
- ▶ BONUS条件 ..... なし
- ▶ BONUS戦利品 ..... 初回のみ聖杯 (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
30	キングスライム	SP	72-78	52	11	20	2	青盾 気迫 光合成 免疫力 金剛力	体当たり 強酸 水鉄砲 自己再生	boss
Lv	増援	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
30	スライム	HP	142-156	52	21	2	3	光合成 免疫力 金剛力	体当たり 強酸	x29

クリアすると以後「出撃数7、上限Lv30」のフリーバトルエリアとして何度でも使えるようになる。

### <攻略>

キングスライムの行動の優先順位は、

「HP50%以下なら自己再生 > SP2以上なら水鉄砲 > SP1以上2未満なら強酸 > SP1未満なら体当たり」の順、キングスライムを倒せばスライムの無限増殖は停止する。

キングスライム	種別	消費	射程 & 範囲	効果
体当たり	物理	SP0	隣接攻撃	基本命中90 ノックバック
強酸	物理	SP1	隣接攻撃	基本命中95 ダメージ倍率0.5 VIT50%無視 VIT0付加75%
水鉄砲	物理	SP2	射程0・範囲3	命中99固定 ダメージ倍率0.85
自己再生	特殊	SP0	自分	最大HP値の1/2分HP回復 状態異常治癒

【人魚】、【浮遊】が無いとまともに移動も出来ない。  
 【転移】は海地形に待機できないが無いよりはマシ。  
 上記の特性を持ったユニットは出撃させておきたい。

「自己再生」対策に「グラビティ」が有効。

参考動画

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm10726826>

システムの都合でスライムは29匹で無限増殖を停止する。

だが『たゆとうものの光衣』でも使わない限り、その長時間戦闘を続けることは困難だと思われる。

## サブイベント5 帝国キャンプBP 2/3 / vs魔物の一団 (x7)

- ▶ 出撃人数 ..... 5人 (自由参加)
- ▶ 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 ..... なし
- ▶ BONUS戦利品 ..... 初回のみ目出鯛 (装備して使うと「にゅーくりあ最終」)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
70	ドラゴン	HP	415-425	42	35	10	4	気迫 抵抗力 蛮勇 金剛力 闘志	噛みつく プレス二種 自己再生	x3

30	大サソリ	弾3	33-37	34	31	2	3	防御	ハサミ 毒針	x2
30	こうもり	弾2	37-39	23	7	18	6	飛行 心眼	超音波 ドレイン	x2

クリアすると以後「出撃数5、上限Lv30」のフリーバトルエリアとして何度でも使えるようになる。

### <攻略>

Lv.70ドラゴンは移動可能な範囲内に攻撃可能なユニットがない場合100%「自己再生」を使用しHPを回復してしまう。

Lv.70ドラゴン	種別	消費	射程&範囲	効果
噛みつく	物理	-	隣接攻撃	基本命中90 ノックバック
火炎のプレス	物理	-	射程1 範囲プレス2	基本命中80 ダメージ倍率0.85 水無効
吹雪のプレス	物理	-	射程1 範囲プレス2	基本命中80 ダメージ倍率0.7
自己再生	特殊	-	自分	最大HP値の1/2分HP回復 状態異常治癒

1番目に選ぶユニットは荒地を通過できるユニットで。

ドラゴンは壁役二人で止められるので後ろから魔法で削る。

HPが多く時間がかかるだけで難易度自体は高くない。

【死神】のクリティカルに頼るのも一つの手。

アルラウネに壁をさせつつ毒を盛ってみるのもいい。

## サブイベント6a ルナ・アータ / vsふもっふ (x6)

- ▶ 出撃人数 ..... 4人 (リナックス ヘレン + 自由参加2名)
- ▶ ゲスト出撃 ..... なし
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 540
- ▶ 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
25	ふもっふ 通常	弾6	61-67	30	21	4	5	隠密 幽鬼 人魚 威圧 使徒	切り裂く 毒牙 真空波 ポイズンブレス ガードブレイク	x6

ルナ・アータに行くと、変な生き物が割と凶暴に襲いかかってくる。

戦闘後、復活してしまった時空都市に乗り込む手段を得るためにポテチスキー城に行くことに。

### <攻略>

時空都市の前哨戦。ふもっふ（通常）は能力が高い上に【威圧】・【幽鬼】持ち、しかも「ガードブレイク」でVIT0にしてくるという超嫌らしい能力。とりあえず前線に送りだすユニットにはそれなりのHPは必要。後は一体ずつ確実に倒していく。でも別にボーナスも何もないのでここではあまり深く考える必要はないかも。

## サブイベント6b 飛空艇の墓場 / vs魔物の一団 (x7)

- ▶ 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 ..... 672
- ▶ 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
28	スケルトン	MP66	34-38	27	7	22	6	先制 免疫力 蛮勇 死者 霊応	剣斬 無命剣 プラインド	x3
28	マミー	SP	73-79	38	15	10	4	反撃 免疫力 根性 死者	鉄槌 精神攻撃 ポイズンプレス	x2
28	ゴースト	弾7	59-64	5	22	15	5	浮遊 幽鬼 憑依 免疫力 死者	超音波 シェドバースト グレティ	x2

復活してしまった時空都市に乗り込むために、飛空艇に巣食った魔物を掃討することになる。このイベントをクリアすると、隠しダンジョン「時空都市ルナ・アータ」に挑めるように。

### <攻略>

不可侵の塔に登場するタイプのモンスターばかりなので、特性が結構厄介。でも強いのはせいぜい「無命剣」を連発してくるスケルトンくらい。強ユニットばかりを揃えて出陣すればあっさり片がつく。

[Chapter.8](#) ・ [サブイベント](#) ・ [隠しダンジョン](#) ・ [クリア後](#)