

隠しダンジョン / 時空都市ルナ・アータ

- ▶ [隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 通路1 / vsふもっふ \(x5\)](#)
- ▶ [隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 通路2 / vsふもっふ \(x7\)](#)
- ▶ [隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 通路3 / vsふもっふ \(x10\)](#)
- ▶ [隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 最深部 / vsふもっふ \(x9\)](#)
- ▶ [最深部ネタバレ](#)

Chapter.8 ・ サブイベント ・ 隠しダンジョン ・ クリア後

「隠し」なだけあって、ぶっちゃけラスダンよりも攻略難度高い。雑魚敵もオールLv.30。ボスはタネと仕掛けが割れてしまえば攻略も容易に感じるが、とりあえず事前知識なしで挑めば確実に絶望できる、F12数回分の強さは持つ。

隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 通路1 / vsふもっふ (x5)

- ▶ 出撃人数 4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 500
- ▶ 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
30	ふもっふ 通常	弾6	74-80	35	24	5	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	x5

<攻略>

ふもっふのレベルも上がってマップも狭い。紙耐久勢は狩られるだけ。

「ガードブレイク」は【免疫力】に対して無力。

魔王・デュラハン・使い魔・『邪神像』か『八チマキ』装備の【闘志】でほぼ封殺できる。

隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 通路2 / vsふもっふ (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 700
- ▶ 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
----	-------	-----	----	-----	-----	-----	------	----	-----	---

30	ふもっふ 通常	弾6	74-80	35	24	5	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	x4
30	ふもっふ 飛行	SP	90-96	27	16	16	6	浮遊 警戒 使徒 底力 根性	ウィンド ウェーブ ガード ブレイク	x3

<攻略>

ふもっふ飛行の登場で【免疫力】無双するわけにも行かなくなった。

ふもっふ飛行は【底力】と【根性】のため、ふもっふ通常を先に倒してSPを貯めさせてしまうとかなり苦戦する。

幸いふもっふ通常は頭が弱い、『ハチマキ』装備クリアス等で「ブラインド」をかけて先に飛行を始末する。

飛行は耐久が高いので覚醒前に倒し切ることは難しいだろう。「ウェーブ」対策に散開しよう。

【根性】補正はタイプ相性計算の後に差し引かれるので、相性の良いHPタイプは【根性】発動後もいいダメージを出せる。

飛行の「ウェーブ」はSPが3の時しか使わないことも覚えておこう。

隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 通路3 / vsふもっふ (x10)

- ▶ 出撃人数 6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 1000
- ▶ 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
30	ふもっふ 通常	弾6	74-80	35	24	5	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	x4
30	ふもっふ 飛行	SP	90-96	27	16	16	6	浮遊 警戒 使徒 底力 根性	ウィンド ウェーブ ガード ブレイク	x2
30	ふもっふ 騎兵	HP	59-65	40	32	18	6	威圧 使徒 闘志 雄志 防御	稲妻突き 破点突き ホーリー ガードブレイク	x2
30	ふもっふ 筋肉	MP30	104-112	42	8	11	4	気迫 反撃 使徒 達人 心眼	殴る 石つぶて 黒の波動 ガードブレイク	x2

<攻略>

騎兵と筋肉は3ターン目以降始動。ただし筋肉は隣接できる敵がいると動く。

騎兵は【防御】と【闘志】のおかげで魔法でないと倒せない。筋肉は高HPと【心眼】のおかげで物理でないと倒せない。

騎兵は「ホーリー」で低INTの壁に圧力をかける。筋肉は【達人】と【反撃】で隣接物理を軽く往なして返り討ちにする。

出撃人数が6人である上にMAPが狭い。壁を張りにくい初期配置もあって、正面から戦うと苦戦必至。

1,4,5人目にそれぞれ幕田(『戦士の心得』必須)・クリアス・恍惚を選び、クリアスは左端の、幕田・恍惚は右端のふもっふ通常に「ブラインド」をかける。

そしてその他のユニットで全力で幕田・恍惚側の飛行を倒す。このとき筋肉の射程に入らないように、攻撃が集中するクリアスに『ハチマキ』を持たせておくと、対「ガードブレイク」対策になる。幕田は「火遁」で筋肉に強い。『火の書』で騎兵にも対抗できるが、『戦士の心得』が無いなら「ブラインド」要員は恍惚だけでもいい。

【必中】+「ウィンド」アリサは騎兵と筋肉どちらに対しても有効打を放てる。『黄金銃』を持たせるとかなり強い、痒い所に届く「キュア」もいい。

騎兵と筋肉に対する壁役には魔王が適任。『鷹の目』からの「体当たり」「衝撃波」なら筋肉も安全に攻撃できる。飛行>筋肉=騎兵>通常、の優先順位で倒していけば簡単なステージである。

隠しダンジョン 時空都市ルナ・アータ 最深部 / vsふもっふ (x9)

- ▶ 出撃人数 8人 (自由参加)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 ふもっふを倒せ
- ▶ 獲得PP 不定
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 超時空発動機 (装備すると変身、召喚、具現化等の使用回数制限解除)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
30	ふもっふ 飛行	SP	90-96	27	16	16	6	浮遊 警戒 使徒 底力 根性	ウィンド ウェーブ ガードブレイク	x4
30	ふもっふ 騎兵	HP	59-65	40	32	18	6	威圧 使徒 闘志 雄志 防御	稲妻突き 破点突き ホーリー ガードブレイク	x2
30	ふもっふ 筋肉	MP30	104-112	42	8	11	4	気迫 反撃 使徒 達人 心眼	殴る 石つぶて 黒の波動 ガードブレイク	x2
50	????	SP	???	?	?	?	0	転移 死神 使徒 賢者 気合	-	boss

戦闘が始まると、ふもっふに囲まれてなにか奥にもすごい奴がいる。

玉座地形の上に座り、特殊ステータス異常 **バリア** を所持したそいつを倒せばこの戦闘は勝利。

今までと違って敵の全滅が勝利条件ではない。

この敵はできればネタバレを見ずに倒して欲しいが、どうしても無理だっというのなら下を見る。

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

以下ネタバレ

最深部ネタバレ

- ▶ 出撃人数 8人 (自由参加)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 ふもっふを倒せ
- ▶ 獲得PP 140 + 撃破した雑魚ふもっふ数x100
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 超時空発動機 (装備すると変身、召喚、具現化等の使用回数制限解除)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
30	ふもっふ飛行	SP	90-96	27	16	16	6	浮遊 警戒 使徒 底力 根性	ウィンド ウェーブ ガードブレイク	x4
30	ふもっふ騎兵	HP	59-65	40	32	18	6	威圧 使徒 闘志 雄志 防御	稲妻突き 破点突き ホーリー	x2
30	ふもっふ筋肉	MP30	104-112	42	8	11	4	気迫 反撃 使徒 達人 心眼	殴る 石つぶて 黒の波動 ガードブレイク	x2
50	ふもっふ王	SP	170	50	18	20	0	転移 死神 使徒 賢者 気合	-	boss
Lv	増援	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数

30	ふもっ ふ通常	弾6	74-80	35	24	5	5	隠密 幽鬼 人 魚 威圧 使徒	切り裂く 毒牙 真空波 バースト ガードブレイク	X
30	ふもっ ふ飛行	SP	90-96	27	16	16	6	浮遊 警戒 使 徒 底力 根性	ウィンド ウェーブ ガー ドブレイク	X
30	ふもっ ふ騎兵	HP	59-65	40	32	18	6	威圧 使徒 闘 志 雄志 防御	稲妻突き 破点突き ホーリー ガードブレイク	X
30	ふもっ ふ筋肉	MP30	104-112	42	8	11	4	気迫 反撃 使 徒 達人 心眼	殴る 石つぶて 黒の波動 ガードブレ	X

ふもっふ(王)

特殊状態異常 **バリア** を所持しているので、

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。

玉座地形 の上にいるので、隣接ユニット以外からはダメージを受けない。

触手、**グランドクロス**、**にゅーくりあ最終**、**ふもっふの関の声** を使用する。

玉座前(ダメージを与えられる場所)にユニットがいるとき

MAPの上端・左端・右端に三箇所ある **玉座地形** のいずれか違う場所にレポートで逃げる。

玉座地形 の上に味方ユニットは待機できないので、塞いで逃亡防止とかは不可能。

SPが3未満の場合、射程1マス以内に攻撃対象がない場合は何もしない、いる場合は「触手」で攻撃を行う。

「触手」の射程は2マスだが隣接しているユニットにしか使わない。

SPが3の場合、それを消費して「グランドクロス」「にゅーくりあ最終」の二つを

クロス 最終 最終 クロス 最終 最終 クロス.....のローテーションで使用する。

8xターン目に「ふもっふの関の声」で雑魚ふもっふ4種をランダムに5体召喚する。

5体がMAPのどこに召喚されるかはランダムだが、全体的にはMAP中央から左下に偏る。また、中央の通行不可マスには必ず1匹湧く。

「関の声」のターンにSP3だったときはSP3消費行動が優先されるが、

SP3未満のときは玉座前にユニットがいても「触手」は行わずに「関の声」を使用する。

呼び出されたターンはふもっふたちは動かないので、一番面倒なのは「関の声」直後のターンに「にゅーくりあ最終」が飛んでくることである。

ターンを数えててもいいが面倒。選出がしっかりしてれば最悪の状況に陥ってもなんとかなる。

<攻略>

「関の声」にどこまで対抗できるかが肝となるだろう。短期決戦を仕掛けるべきである。

今までのMAPで活躍したユニットは、今回でも敵の掃討を楽にしてくれるはずだ。

魔王は壁としてほぼ必須のユニットだし、アリサや幕田がいないと筋肉の相手が厳しい。

今回はかなりの長丁場になるので魔王以外のMPタイプには『闇の衣』が無いと厳しいだろう。

壁、物理アタッカー、魔法アタッカー、ヒーラーのバランスを熟考して臨もう。

3か所の玉座前にそれぞれ部隊を分けるのが短期決戦の近道。

1つの部隊に誰と誰を組み合わせるかによって、難易度は大きく揺れ動く。選出は慎重に。

柔いユニットを玉座前に待機させておき、ワープしてきた王に一太刀浴びせたら後退し、

後ろに控えていた高VITユニットで再度王に隣接し攻撃、「触手」を受けるのが効率的で理想的。

【死神】なので、CRT率が3%しかないとは言え「触手」は【警戒】で受けるのが望ましい。

前述通り敵は左側中心に湧き出るので、左端玉座部隊は多めに人数を割くといい。

上端玉座と右端玉座なら、状態異常対策をした回復技がある2ユニットだけでも事足りる。

これでも左が苦戦する場合は、いっそ上や右は1人だけにするのもいい。単騎でやっていけるユニットは、

勇者兄妹(ハチマキ+闇の衣)・アルベルト(ハチマキor邪神像)・魔王(癒しの書+闇の衣)・ドラゴン(邪神像+「自己再

生)」・ナイ(闇の衣+【光合成】)など。

ただし、中央に飛行や騎兵が湧いたとき、そいつが1体しかない玉座方向に向かってしまうことがある。

そのときは援軍を送るか、単騎で振り返りにするか等の対策を練っておく。いずれにせよ、そのような緊急時に王を刺激するのはよした方がいい。

「グランドクロス」対策に「キュア」持ち、『浄化の書』、『ハチマキ』、『邪神像』は心持ち多めに。

『聖杯』もあると便利だが使用者に限られる。『ハチマキ』装備のなすーんなどに持たせるといい。

なすーんは【警戒】で高HPなので、安全な「触手」受けもできる。VITが高い竜形態で受けるといい。

他には【免疫力】のダークデ이지ーや使い魔も『聖杯』を有効に扱える。

『闇の衣』があるなら魔王や、【必中】を生かして筋肉へのトドメができる【免疫力】偽死神五世も『聖杯』使用者の候補。

BOSSのSPが3溜まったら「にゅーくりあ最終」に備える事。全体20ダメージ攻撃は痛い。【気合】を持ってることまで留意する。

バリアで全ダメージを2/3にしてくるとはいえ、HPは実は170しかない。頑張ろう。

使用スキル	種別	消費	射程 & 範囲	効果
触手	物理	SP0	射程2 範囲0	基本命中85・CRT率3%
グランドクロス	特殊	SP3	敵全体	ランダム状態異常付加率66%
にゅーくりあ最終	魔法	SP3	敵全体	ダメージ倍率1.0 自軍にはダメージを与えない
ふもっふの関の声	特殊	SP0	MAP全体	雑魚ふもっふx5をMAP内にランダム召喚 8xターン目に使用

場に13匹以上の雑魚ふもっふがいるとき「関の声」は使わない。

この仕様で、1つの戦闘で30匹以上の敵を出せないシステム上の問題を克服している。

真面目に戦うなら13匹のふもっふを同時に相手にするのは無理なので、律儀に潰していくしかないだろう。

ちなみに、『たゆとうものの光衣』をハーナスやニンニンに持たせて出撃させると、このダンジョン全体を通して完封試合が可能である。戦略性などない。

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