

クリア後

- ▶ [クリア後の隠しボス1 魔神の神殿 / vs魔神とその僕たち \(x7\)](#)
- ▶ [クリア後の隠しボス2 エターナルの海 / vsもしもの神々 \(x6\)](#)
- ▶ [vs魔神 ネタバレ](#)
- ▶ [vsもしもの神々 ネタバレ](#)

Chapter.8 ・ サブイベント ・ 隠しダンジョン ・ クリア後

一度エンディングを見た後セーブしていると、よくあるクリア後の隠しボスと戦うことができる。魔神と戦うことができる「神殿」はフィールドマップの左下、海の向こうの岬の突端に、エターナルと戦うことができる「エターナルの海」はフィールドマップ右下の沖合いにある。

なお、本編をクリアしていなくても不可侵の塔最上階か時空都市をクリアすれば挑戦可能。だがChapter.7をクリアしていないと戦うことができない。

クリア後の隠しボス1 魔神の神殿 / vs魔神とその僕たち (x7)

- ▶ 出撃人数 8人 (自由参加)
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 魔神を倒せ
- ▶ 獲得PP 620
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 邪神像 (装備すると特性【騎士】【警戒】【免疫力】【使徒】を得る)

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
30	大悪魔	MP80	165-175	42	24	21	3	浮遊 気迫 免疫力 死神 死者	狩りとり シールド 小休止	x2
40	魔神 (脚)	HP	??	?	?	?	0	反撃 免疫力 警戒	鉄槌 石つぶて 自己再生	x2
40	魔神 (腕)	SP	??	?	?	?	0	免疫力 心眼	バースト+ ニュークリア 自己再生	x2
50	魔神	MP?	??	?	?	?	0	魔神	-	boss

全域が城砦地形。蛮勇を持たないユニットは物理命中率がx0.9され、全ダメージがx0.75される。

大悪魔

全てのステータスが高く、特性【気迫】でこちらの進軍を邪魔してくる取り巻き雑魚。vs闇勇者一行やvs玉露三將軍の時のようにHPが0になっても戦闘不能にならずに食いしむるユニット。ちまちまと飛んでくる「シールド」&「シェイド」が鬱陶しい。

魔神(脚)

物理型。高いSTRと反撃スキルを持ち、物理攻撃に強く魔法攻撃に弱い。「石つぶて」は自分の正面3x3マスを範囲とする物理攻撃。

隣接しているユニットがいないと、「自己再生」でHPを回復。

魔神（腕）

魔法型。高いINTと特性【心眼】を持ち、魔法攻撃に強く物理攻撃に弱い。
 進入不可地形に囲まれており、城砦地形上で射程4以上の攻撃（魔法、射撃、暗射etc.）でしか攻撃できない。
 「バースト+」は射程が1伸びて6になっただけのバースト。
 SPが1以上あると「ニュークリア」も使用する。
 魔神（脚）と同様、攻撃可能範囲内にユニットがいないと「自己再生」でHPを回復。

魔神

両腕&両脚が存在する限りあらゆるダメージを無効化。
 腕と同様に進入不可地形に囲まれており、射程4以上のスキルでしか攻撃を加えられない。
 特性【魔神】の効果で物理&魔法を含めた全ての攻撃が必中、回避できない。
 所持スキルは **破壊光線**、**処理する**、**グランドプレス**、**天から降り注ぐものが全てを滅ぼす**。
 四肢を撃破するまでは攻撃の手が緩いが、四肢撃破後HPが99%以下になると攻撃が激化する。

クリア後の隠しボス2 エターナルの海 / vsもしもの神々 (x6)

- ▶ 出撃人数 8人（自由参加）
- ▶ ゲスト出撃 なし
- ▶ 勝利条件 エターナルを倒せ
- ▶ 獲得PP 620
- ▶ BONUS条件 なし
- ▶ BONUS戦利品 たゆとう者の光衣（装備すると全ての偶然が味方する）

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
80	ゴメス博士	HP	??	?	?	?	3	威圧 光合成 免疫力 闘志	振り下ろす セイント	boss
80	ダークゴメス	HP	??	?	?	?	3	気迫 免疫力 死神 必殺 警戒	振り下ろす シェイド	boss
80	カナエール	MP?	??	?	?	?	4	神 転移 霊応	-	boss
80	コトワール	SP	??	?	?	?	4	神 浮遊 威圧 先制	-	boss
80	カオス	SP	??	?	?	?	5	神 浮遊	-	boss
98	エターナル	MP?	??	?	?	?	0	神 浮遊	-	boss

ゴメス博士

魔法型。魔法の威力がとんでもない。VITが高いがHPは低めで、魔法が有効。ただし特性【光合成】を持つ。

ダークゴメス

物理型。物理の威力がとんでもない。HPは高いがVITが低めで、物理が有効。ただし特性【気迫】を持つ。

カナエール

ユニットとしての特徴はゴーレムのカナエール?に準じる。
所持スキルも **グラビティ+**、**サンクチュアリ**、**スターヒール**。これに **陽の一撃** が加わる。
7ターン目から行動を開始し、基本的にグラビティ+とサンクチュアリを交互に使用、
その際攻撃可能範囲内にユニットがない場合はその場でスターヒールを使い続ける。
陽の一撃を使うことはほぼ皆無。
表示はないが、特性【心眼】の効果を持っている。

コトワール

ユニットとしての特徴はゴーレムのコトワール?に準じる。
所持スキルも **陰の一撃**、**バースト+**、**ディメンジョン**。天から~は使用しない。
7ターン目から行動を開始し、SPが3になる都度ディメンジョンを使用する。
表示はないが、特性【必中】【警戒】の効果を持っている。

カオス

切り裂くと**ポイズン+**、**グランドクロス**を使用。
13ターン目から行動を開始し、ポイズン+が届く範囲内にユニットが進入しない限りその場でグランドクロスを使い続ける。
もっとも接近戦では大したことはないが、不可侵の塔のこうもりさんのように一度撃破すると変身&復活。
変身直後のターンで再び**グランドクロス**を使用。
以後SPが3だと**UNKO爆弾**、そうでない場合は**フェイタルアタック**で攻撃してくる。
表示はないが、特性【警戒】の効果を持っている。

エターナル

エターナル以外の全ユニット撃破で行動開始。それまでは一切ダメージを与えられない。
ワープで移動し、攻撃を受ける(HPの数値が変動する)度にバリアチェンジを行う。
HP、MP、弾、SPの4タイプに変化し、現在のタイプの弱点タイプからしかダメージを受けない。
タコ殴りも無効。よって4つのタイプがバランスよく揃っていないと苦戦する。
所持スキルは**破壊光線**、**シャイニング**、**結界**、**エターナルフォースリガード**、**にゅーくりあ最終**。

【神】に内包される形で【免疫力】効果を持っているので、神々には当然のように状態異常が効かない。

[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

vs魔神 ネタバレ

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
30	大悪魔	MP80	165-175	42	24	21	3	浮遊 気迫 免疫力 死神 死者	狩りとり シェイド シル 小休止	x2
40	魔神 (脚)	HP	100	50	30	2	0	反撃 免疫力 警戒	鉄槌 石つぶて 自 己再生	x2
40	魔神 (腕)	SP	100	45	2	25	0	免疫力 心眼	バースト+ ニュークリア 自 己再生	x2
50	魔神	MP100	200	40	15	15	0	魔神	-	x5

本体と腕が一人ずつしか攻撃できないような位置にあるせいか、実はHPが低い。
恍惚や天使などの長距離射程魔法を使えるユニット勢でラッシュをかければ本体も2ターンで落ちる。
大悪魔はHPが減るほど後退して「小休止」を使う確率が増えるので、攻撃するのは無駄ではない。
「グランドプレス」はMAP左上隅と右上隅に安全地帯がある。
ただしそれぞれ角3マス、計6人分だけ。具現化含め9人出撃させると3人は逃げられない。

実は魔神本体の攻撃パターンは決まっており、「破壊光線」のターンに正面にユニットがいない場合は何もしない。

ターン数	HP100%	HP99%以下
5x+1	破壊光線 (何もしない)	処理する
5x+2	破壊光線 (何もしない)	破壊光線 (何もしない)
5x+3	破壊光線 (何もしない)	処理する
5x+4	処理する	破壊光線 (何もしない)
5x	グランドプレス	グランドプレス

「天から降り注ぐものが全てを滅ぼす」は初めてHPが99%以下になった直後のターンに1度しか使用しない。
これが「グランドプレス」のターンと被ったときはグランドプレスが優先され、次のターンに天から～を使う。
当然天から～の射程4マスの範囲に誰もいないときは、魔神は天から～を使用できない。

とりあえず大悪魔に祭壇に上られると面倒。

最初の数ターンの挙動によってはF12も考えようだが、moveが低いので【威圧】で予防することもできる。終盤になっても、大悪魔に移動して欲しくないところをユニットで埋めるなどするといいい。

脚部は実は隣接せずに「グラビティ」入れることでサンドバッグ化する。

HPが減ってきたら魔法数発入れて終わり。足なんて飾りです。

「グラビティ」は大悪魔にも有効。頃合いを考えてHP割合も減らすように。

腕部は【心眼】でHPも高いので遠距離物理でない安定して倒せない。

だが城砦地形上にいるため普通の弓では届かない。【必中】アリサの「暗射」は重宝する。

しかしヘレンの「暗射」は相性の悪さも相まって、「鷹の目」を持たせないと命中が5割程に落ち込んでしまう。

【人魚】【心眼】の幕田に「INTアップ+」をダブル装備させることで「火遁」も当たるようになる。

「鷹の目」や「神眼」装備の銃ユニットも多めに投入しよう。

「グラビティ」持ちで【精霊】のミア、【転移】【免疫力】【精霊】のダークデイズ、【根性】で硬いmove6のライスパークなどが優秀。

キャプテンナスは出すのが面倒で、ミリィは【必中】【蛮勇】だが紙装甲の上移動力が乏しい。

「神眼」装備で弓でも届くが、相変わらず命中は悪く、有効に使えるユニットがない。

例外的に、【蛮勇】の上に腕部とタイプ相性がいいHPタイプのドラ子に持たせれば活躍が見込める。

恍惚・天使・使い魔で「グラビティ」を脚に撃ち込みながらMP.SPが溜まったら「ニュークリア」で援護砲撃をさせるのもいい。

脚部は飾りなので、いかに腕を即死させるかを考える。

【底力】【心眼】ハーナスの群れで突撃しても問題なく勝てる。装備は『火の書』と『ハチマキ』で。

お供のヒーラーはダークデイズでいいが、万全を期すならアルラウネで。封印と【死神】対策に『邪神像』があると完璧。

大悪魔	種別	消費	射程 & 範囲	効果
狩りとり	物理	-	隣接攻撃	基本命中85・CRT率7%
シェイド	魔法	MP2	射程4 範囲0	ダメージ倍率1.0
シール	魔法	MP3	射程3 範囲0	封印付加 成功率は術者INTと対象INTの比較による
小休止	特殊	-	自分	HP回復量 = 最大HP値の1/6 状態異常治癒
魔神(脚)	種別	消費	射程 & 範囲	効果
鉄槌	物理	-	隣接攻撃	基本命中90・CRT率3%
石つぶて	物理	-	射程1 範囲周囲1	基本命中75・CRT率7% ダメージ倍率1.0
自己再生	特殊	-	自分	HP回復量 = 最大HP値の1/2 状態異常治癒

魔神(腕)	種別	消費	射程&範囲	効果
バースト+	魔法	SP0	射程6 範囲0	ダメージ倍率1.0
ニュークリア	魔法	SP1	射程5 範囲1	ダメージ倍率0.8
自己再生	特殊	SP0	自分	HP回復量 = 最大HP値の1/2 状態異常治癒
魔神	種別	消費	射程&範囲	効果
破壊光線	物理	-	射程1 範囲直15	命中99固定・CRT10% ただし魔神は【必中】持ち
処理する	万能	-	射程 範囲0	必中・地形防御無視 (現HP-1)~(現HP-1)×3/4のランダムダメージ
グランドプレス	万能	-	射程1 範囲プレス12	必中・地形効果無視の固定15ダメージ 最大HP低下
天から降り注ぐもの	万能	-	射程4 範囲6	ダメージ=最大HP値×0.33 初めてHPが99%以下になった時1度だけ

vsもしもの神々 ネタバレ

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
80	ゴメス博士	HP	200	35	40	30	3	威圧 光合成 免疫力 闘志	振り下ろす セイント 破点突き	boss
80	ダークゴメス	HP	300	45	10	15	3	気迫 免疫力 死神 必殺 警戒	振り下ろす シェイド 射る	boss
80	カナエール	MP100	110	30	30	40	4	神 転移 霊応 心眼	-	boss
80	コトワール	SP	320	60	20	20	4	神 浮遊 威圧 先制 必中 警戒	-	boss
80	カオス	SP	400	40	15	25	5	神 浮遊 警戒	-	boss
80	カオス変身	SP	400	40	15	25	5	神 浮遊 警戒	-	boss

98	エターナル	MP100	800	35	20	35	0	神 浮遊	-	boss
98	エターナル変身	変動	800	35	20	35	0	神 浮遊 転移	-	boss

カオスとエターナルのステータスは実は変身前と後で同じ。行動内容だけが違う。

何も考えずに突撃すると、低HPユニットは2人のゴメスから魔法の洗礼を受けて死ぬ。

カナエールの接近後行動は初手が必ず「サンクチュアリ」、次が「グラビティ+」。
この長丁場に「グラビティ+」を何度も受けると辛いので、コトワールよりも先に集中して撃破する。
最低でも2回目の「グラビティ+」が来る前までに始末をつけたい。

カナエールの「サンクチュアリ」の範囲外に待機しておくコトワールだけが接近してくる。
「スターヒル」を無視して集中砲火を浴びせ、コトワールを先に倒してしまうのも有効。
ゴーレムよりもHPが多いが足が遅いので実質弱体化している。
この場合カオスの始動に間に合わない。できれば全員に状態異常耐性を持たせたい。
この方法なら「ディメンジョン」の呪いが解除されるまでじっくり待ったり、
「グラビティ+」対策にHPをわざと減らしてからカナエールと戦えるので戦闘に大きく余裕ができる。
ただ、不意の「陽の一撃」も考えると不安が全くないわけではない。
カナエールのHPは低めだがさりげにVITがかなり高く、【心眼】回避覚悟で魔法を打ち込まざるを得ない。
「サンクチュアリ」の回復も考えるとゴーレムよりも苦戦するだろう。

変身カオスの「フェイタルアタック」は、【警戒】か【闘志】を持つユニットでないと厳しい。
しかしコトワールのクリティカルが起きない「陰の一撃」と考えると、それほど高威力ではない。
グランドクロスや毒ダメージが地味にきついので、『ハチマキ』か【免疫力】必須。
『邪神像』が2~3個あるのならかなり楽になる。
「UNKO爆弾」を警戒して散開すると、後衛に「フェイタルアタック」が飛んでかえって大惨事になる。
変身前の段階で囲んでしまって「タコ殴り」、あとは速攻。

エターナルの基本行動は「シャイニング」と「破壊光線」。「シャイニング」対策に散開する事。
「にゅーくりあ最終」は初めてHPが50%以下になった直後に一回だけしか使わない。
「エターナルフォースリガード」は5ターン毎に1回。
「リガード」もあれだが、一番体勢を崩されるのはHP50%時の「にゅーくりあ最終」。
タイプ相性により変化する基本ダメージ35の全体魔法攻撃。
カナエールから「グラビティ+」をもらったキャラは勿論、
ヘレン・恍惚・ダークデイズ・ディオナ辺りは選択スキルとタイプ次第じゃHPMaxでも死ぬ。
ここで特定タイプのユニットだけが全滅したりすると、以後が苦しい。
これを越して持ち直せば、あとはここまで来れたメンバーなら最後までいけるはず。

ちなみにエターナルがバリアチェンジしたときに光った色とタイプの関係は以下の通り。
赤...HP（弱点MP） 青...MP（弱点弾） 緑...弾（弱点SP） 黄...SP（弱点HP）

ゴメス博士	種別	消費	射程 & 範囲	効果
振り下ろす	物理	-	隣接攻撃	基本命中90・CRT率8% ノックバック

セイント	魔法	-	射程4 範囲0	ダメージ倍率1.0
破点突き	物理	-	直線射程2 範囲0	基本命中90 VIT50%無視 絶対射程
ダークゴメ ス	種別	消費	射程 & 範囲	効果
振り下ろす	物理	-	隣接攻撃	基本命中90・CRT率8% ノックバック
シェイド	魔法	-	射程4 範囲0	ダメージ倍率1.0
射る	物理	-	射程4 範囲0	基本命中85・CRT率3% 遠距離攻撃 何故か隣接技 としてしか使わない
カナエール	種別	消費	射程 & 範囲	効果
陽の一撃	物理	-	隣接攻撃	命中99固定・CRT率10% 技として存在しないも同 然なほど使わない
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
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%
バースト+	魔法	SP0	射程6 範囲0	ダメージ倍率1.0
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 回避不 能の呪い付加
カオス	種別	消費	射程 & 範囲	効果
切り裂く	物理	SP0	隣接攻撃	基本命中95・CRT率5%
ポイズン+	魔法	SP2	射程3範囲2	毒付加 成功率は術者INTと対象INTの比較による

グランドクロス	特殊	SP0	敵全体	ランダム状態異常付加率66% 攻撃可能な場合は使わない
カオス変身	種別	消費	射程 & 範囲	効果
フェイタルアタック	物理	SP0	隣接攻撃	命中99固定・CRT率100%
UNKO爆弾	魔法	SP3	射程1 範囲3	ダメージ倍率1.0 毒付加80% MPSPダメージ
グランドクロス	特殊	SP0	敵全体	ランダム状態異常付加率66% 変身した次のターンで1度だけ
エターナル	種別	消費	射程 & 範囲	効果
破壊光線	物理	-	射程1 範囲直15	命中99固定・CRT10%
シャイニング	魔法	-	射程4 範囲3	ダメージ値 = 術者INT - 対象INT
エーナルフォースリガード	万能	-	射程6 範囲0	最大HP値の50%分のダメージ + 100%氷結付与 回避不能
結界	魔法	-	射程3範囲2	封印付加 成功率は術者INTと対象INTの比較による
にゅーくりあ最終	魔法	-	敵全体	ダメージ倍率1.0 自軍にはダメージを与えない
バリアチェンジ	特殊	-	自分	ダメージを受ける毎タイプ変化 弱点タイプ以外からダメージを受けず