

- ・ ラナのところで受けられる。
- ・ 勝利するとPPの他に、「リネームカード」を一枚取得できる。
- ・ それ以外は基本的に普通の戦闘と同じ。BPも獲得できる。

- ・ [仕事1 魔物退治](#)
- ・ [仕事2 不審な二人組](#)
- ・ [仕事3 戦闘訓練](#)
- ・ [仕事4 アイテム調達](#)
- ・ [仕事5 異教徒粛清](#)
- ・ [仕事6 謎生物捕獲](#)
- ・ [仕事7 謎の忍者](#)
- ・ [仕事8 外に出たい](#)
- ・ [仕事9 暗殺依頼](#)
- ・ [仕事10 助けて](#)
- ・ [仕事11 厄介な死人](#)
- ・ [仕事12 挑戦状](#)
- ・ [仕事13 タンスが開かない](#)
- ・ [仕事14 心配事](#)
- ・ [仕事15 超魔法完成](#)
- ・ [仕事16 忘れてない？](#)
- ・ [仕事17 お宝あるよ](#)
- ・ [仕事18 暇だ](#)

### 仕事1 魔物退治

- ・ 出撃人数.....4
- ・ MAPLv.....5
- ・ 獲得PP.....163
- ・ BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
オーク	5	17	15	16	8	12	4	C	†5 0		特技	闘志 底力	3
ピザオーク	6	19	17	16	9	12	4	C	†5 0		特技	闘志 底力	1

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	5	60	HP回復20%	1

#### 攻略

特に問題はないはず。誘い出してフルボッコにしてやれ。

### 仕事2 不審な二人組

- ・ 出撃人数.....3
- ・ MAPLv.....10
- ・ 獲得PP.....122
- ・ BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
-------	----	----	-----	-----	-----	-------	------	-----	----	----	------	------	---

オトメ	12	57	30	16	11	13	5	D	†35 0	長巻 リング メール 加速装 置	斬 る！	底力 気合 達人 先制	BOSS
小暮	12	45	27	14	20	11	5	C	†20 0		暗魔 術	浮遊移動 免疫力 潜在 結界	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	10	72	遠距離攻撃無効	1

#### 攻略

オトメは「見切り」でほぼ完封。「反撃」「先制」あたりがあるとなお良い。小暮も赤マスに誘い込んで倒す。遠距離攻撃が使えないので回復、補助役は二番目においておくといい、不用意にウォーターを出さないように注意。

実は2人以下で出撃して一番後ろまで後退すると小暮が釣られて隣接してしまい赤マスに入ってしまうので「見切り」+「反撃」or「先制」だけである程度の所まではHPを無傷で削れてしまう。

ただしSPが溜まると「リベンジ」を使われてリナが即死する虞もある。「防御」で耐えるか「無明剣」などで殺られる前に殺ってしまう。

小暮が倒れたら「処分」なり時間経過で消滅を待つなりすれば、後はオトメも反撃だけで突破できる。

#### 仕事3 戦闘訓練

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....15
- 獲得PP.....229
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
ザック	12	61	29	20	10	13	5	B	†15 5	鉄甲 忍装束 錆付いた ロザリオ	カード	気合 見 切り 反撃 金 剛力	BOSS
アルベルト	11	58	31	17	11	14	6	C	†35 0	クレイモ ア スケール メール 錆付いた ロザリオ	聖水 技	先制 達 人 増進減退 金剛力	BOSS
アリサ	10	43	18	15	19	12	5	D	†40 5	マジック スタッフ 忍装束 錆付いた ロザリオ	葱魔 法	必中 魔 法の知識 手加減 金剛力	BOSS

ミーア	10	38	24	17	12	15	4	D	†10 10	ウェル ロッド 忍装束 錆付いた ロザリオ	レモン	暗視 狙撃 金剛力	BOSS
-----	----	----	----	----	----	----	---	---	-----------	-----------------------------------	-----	--------------	------

#### 攻略

テーブルの上下に壁役（回避持ちが望ましい）を配置。一人ずつ魔法で落とす。銃持ちのミーアがやや鬱陶しいが問題はないはず。

### 仕事4 アイテム調達

- 出撃人数.....3
- MAPLv.....25
- 獲得PP.....175
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
キャロル	50	296	32	40	42	13	4	C	†5 10	世界樹の杖 闇の衣 錆付いた ロザリオ	大魔法	魔法の知識 警戒 金剛力 不動	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	25	123	攻撃力低下	1
青	5	60	ダメージ20%	1

#### 攻略

キャロルはその場から動かさずひたすら「エクスプロージョン」を連打する。要は青クリスタルを守りながら数ターン耐えればいいので回復役を複数人用意しておけば良い。HPの関係上6ターンかかるのでめんどくさい場合は無命剣とかで適当に一発殴っておく。

青クリスタルが壊れたら負けというわけではないので、狂戦士2,3人で「突進」しまくれば倒れる。回復は怠らないようにし、赤クリスタルは破壊しておくこと。

ちなみに青クリスタル任せの場合、終盤ほぼ確実にウォーター姉妹が爆発に巻き込まれて乱入してくる。そうでなくても赤クリスタルが壊れるまで回復魔法も弱体化しているので、少なくともバリアは常時張っておいた方がいい。

### 仕事5 異教徒肅清

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....20
- 獲得PP.....230
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
-------	----	----	-----	-----	-----	-------	------	-----	----	----	------	------	---

フェイレン	30	226	38	67	63	14	5	C	†20 5	ふもっふ ランス ミスリル ベスト リボン	調教	気合 警 戒 金剛力 不動	BOSS
マオ	30	226	38	67	63	14	5	C	†20 5	ふもっふ ランス ミスリル ベスト リボン	調教	気合 警 戒 金剛力 不動	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	20	105	HP回復20%	8

#### 攻略

アンデッドにして倒すのが楽。

壁二人（Sスキル「調合」装備）、呪術師（デス修得、「巻物」装備）or小暮、星読み（流星修得）で組んで、【流星 デス 調合持ちの薬草】で一人づつ片付ける。

暗殺者がいれば死の宣告をかけて耐えれば良い。

#### 仕事6 謎生物捕獲

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....30
- 獲得PP.....920
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
子ぎつね ヘレン	30	47	42	14	28	15	4	D	†30 0		こう げき	ダッシュ 癒し手 増進減退	8

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	30	147	ゲームオーバー	1
青	30	147	空気化	1
緑	30	147	敵無敵	1

#### 攻略

敵の先制で始まる。開幕招雷連打で倒されるときもあるけどそんな時はあきらめてF12。

敵のターンが終わるとしばらくこっちが動ける（2ターンくらい）ので全力で倒しに行く。6体くらい倒せれば上等。全員に【速攻】【明鏡止水】持たせれば3回行動なんてザラ。

味方の配置や向きに気を使わないと敵が赤マスに入り込んでしまうので注意。多少の運も必要。

招雷以外に切り裂く（近接物理）で攻撃してくることもあるため

近接物理ユニットに【反撃】【先制】などを付けておくと良い。

敵はユニットの背後に回ろうとすることが多いので、

赤マスを背にするのは極力避けたい。

ちなみに味方キャラも赤マス上で待機するとゲームオーバーとなる。

### 仕事7 謎の忍者

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....60
- 獲得PP.....295
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
女ニン ニン	90	840	126	59	84	14	7	D	†50 15	斬鉄 剣 黒衣 マント	忍法 抹殺 神託	隠密移動 必 中 神速 AS シールド	BOSS

#### 攻略

ガチ戦。壁役をうまく使って壁際に追い込んで固める。後は攻撃。

「神速」の効果で、一発殴っただけでほぼ敵の行動となるのでタイミングをよく考えて。

「雷撃」を自分に巻き込むように撃つ 「神速」発動 再びニンニンのターン！ということもある。

実は詠唱中にターンが回るとターン自体がキャンセルされるので詠唱中は逆にタコ殴りに出来る。

### 仕事8 外に出たい

- 出撃人数.....5
- MAPLv.....35
- 獲得PP.....724
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
恍惚な る闇子	38	216	29	27	42	12	4	D	†5 10	エーテル スタッフ ドラゴン ローブ ウッドブ ローチ	魔術	刻印 心眼 属性放出 ASシールド	BOSS
残酷な る闇	38	153	47	21	36	12	4	D	†10 15	ロンデル ダガー ドラゴン ローブ 巻物	魔術	刻印 反撃 属性放出 ASシールド	BOSS
ゾンビ	2	26	14	10	5	11	3	B	†5 0		特技	不死者 闘 志	6
クラー ケン	35	174	41	36	21	10	4	B	†5 0		特技	水棲	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
--------	----	----	----	---

赤	35	174	HP回復100%	1
青	35	174	敵無敵	1

#### 攻略

ゾンビは「雷撃」でまとめて蹴散らす。高ZOCと組み合わせると壁にするとよいだろう。  
 中途半端なダメージはすぐ回復されるのでライフブレイクなどのHPを削る技をうまく使うといい。  
 全員狩人+戦技、瞑想持ち召喚役と前衛の組み合わせなど。  
 イカは移動力2、グラビティは射程3なので、弓ならゾンビの死体の向こう側から攻撃できる。  
 クエイク召喚を使う場合、「雷撃」+手加減+練気・加速などでサポートすると連続で撃てる。  
 どちらの場合も白FEには気をつけること。HPを削られたところにホーリーが飛んでくる。

ある程度削ったら集中攻撃で一気に倒す。クラーケン 恍惚姉妹の順で。  
 敵もグラビティなどを使ってくるのでリインフォースはあったほうがいい。  
 グラビティだけは、新月で妨害できるので習得しているなら占星を装備させても良い。

「敵にトドメを刺すとSP1ゲット」なので  
 ゾンビはライフブレイク用のSP稼ぎとしてチマチマつつくのも悪くはない。  
 なお、複数同時にトドメを刺しても得られるSPは1のみ。

オススメはデュラハン。ZOCがAなので一切近づけさせない上に、  
 ダウンやポイズン効かないわ破壊魔剣で白FE消費できるわ  
 万ーグラビティ喰らってもHP高いから数発耐えるわ  
 デュラハンさんマジパネえっす

#### 仕事9 暗殺依頼

- 出撃人数.....3
- MAPLv.....40
- 獲得PP.....205
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
リンファ	60	273	122	43	48	14	5	B	†25 5	死者の爪 黒衣 ドラゴン オーブ	拳技	格闘 先制 金剛力 全 異常無効	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	40	204	進入禁止	1
青	20	105	敵無敵	1
緑	40	204	敵無敵	1

#### 攻略

青クリスタルを破壊するため銃+暗視必須。だがニュークリア最終や信仰付雷撃等で代用できないこともない。  
 ZocB、リボン+見切り+防御持ちユニットでリンファを止める。炎竜拳に対してバリアは意味がない。初手の炎竜拳を食らった後はすぐに治療。  
 あとは後ろからチマチマ攻撃してればok。  
 警戒を持ってないので炎竜拳はキャンセルさせれる。

ちなみに赤FEが場に残っていると衝撃波が飛んでくるのですぐ消した方が良いでしょうにも思われるが  
 逆にいえばそれでSPが消費されるため敢えて狙い撃ちを繰り返すのもアリ。下手すると初手も衝撃波で炎龍拳を使われずに終わることも。

ただし油断していると石つぶてに後衛が巻き込まれたりこっちが後ろを取られるのでユニットの位置取りはよく考えて。

### 仕事10 助けて

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....50
- 獲得PP.....775
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
塩沢妹	75	256	99	51	66	12	6	C	†205	エレボス・アルナイル 黒衣 バトルブーツ	処刑	弱肉強食 警戒 金剛力 全 異常無効	BOSS
カースマジシャン	50	151	78	42	49	14	5	D	†200		特技	ダッシュ見切り反撃	3

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
カラー	50	576	Sp増加無効	1

#### 攻略

塩沢妹はSpが3になると「ゲームオーバー」を使用する。効果は字のとおり。というわけでクリスタルの色変えて塩沢妹のSpを増やさないように立ち回ること。Zocが高いユニットで挟むとか。能力的には大したことはないので問題はないはず。

### 仕事11 厄介な死人

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....45
- 獲得PP.....590
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
ジークス	90	432	192	127	127	15	6	C	†5020		特技	見切り 気合 覚醒反撃	BOSS
ガクウ	90	864	162	108	102	10	5	B	†155		特技	防御警戒 達人先制	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	45	240	敵強化	1

#### 攻略

ジークスは現HP107、ガクゥは現HP215で戦闘が開始される。

まともにダメージが通るはずもないので毒殺するといい。アンデッド、カウントダウンはなぜか無効。

ジークスはZocB以上 & 見切りでほぼ完封。

ガクゥは一発目の攻撃を壁ユニットのかんざし装備+防御状態で受けて、二人がかりで瞑想しつつバインドかけて止めてしまうといい。

ポイズンは効きづらいので確実に毒にできる手段がほしいところ。

敵は開始時から瀕死状態なので、息根止で即死させることも可。

#### 仕事12 挑戦状

- 出撃人数.....2
- MAPLv.....55
- 獲得PP.....380
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
メリッサ	55	188	72	52	45	17	5	D	†25 5	レールガン 黒衣 加速装置	秘術 射撃	暗視 洞察 金剛力 オート薬草	BOSS
アーサー	55	130	41	55	58	10	5	D	†25 2	世界樹 の杖 闇の衣 マント	詩う 占星	無心 属性 放出 金剛力 オート薬草	BOSS

#### 攻略

ガチ戦。一人ずつ倒していく。

二人ともオート薬草持ちなので注意。大ダメージで一気に削るか、あるいは動きを封じてしまうのも良い。ストップ対策にロザリオや全異常無効持ちを持って行ってもいい。ここでもデュラハンが強い。

#### 仕事13 タンスが開かない

- 出撃人数.....3
- MAPLv.....70
- 獲得PP.....319
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
ロングソード	98	223	160	80	78	13	3	B	†5 0		斬撃	警戒 機械 不動 全異常無効	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
--------	----	----	----	---

赤	70	403	味方ダメージ20%	1
青	70	403	敵無敵	1

### 攻略

全マス悪路地形なので隠密移動があると便利。  
 占星の「光瞬き」がないとロンソはずっと動いてくれない。  
 ロンソ自体はINT低いので魔法を数発撃てば勝てる。

レベル70まで待てない！という御仁にはデュラハンさんがオススメ。  
 ちゃんと育てた上で「雄叫び」も使えば鋼の斬撃二発で沈む。  
 ロンソの攻撃は最低2回食らうことになるので解放役には「調合」+「用意周到」もあれば安心。  
 ただし、ロンソが使う魔法剣は即死レベルである。ある程度のレベルは必要。

固有ユニットを使わなくても、天蓋輪持ちが右から下から突進を繰り返し、無命剣やフェイタルアタック、浄火とかも叩き込めば  
 レベル差は殆ど関係なくゴリ押しで倒せる。  
 低レベルクリアをすることは、アレックスが早く仲間になるという利点がある。

ただしマップがあまりにも狭いため、一人でも隠密移動抜きだと結構な確率で水姉妹にぶつかるので注意。

### 仕事14 心配事

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....90
- 獲得PP.....2898
- BP取得条件.....レベル制限 全ての敵を撃破

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
ミルミ	99	467	203	142	118	13	5	D	↑20 15	↑ メイド服 巻物	仕手 戦 技	癒し手 心眼 洞察 AS シールド	BOSS
メイド (拳)	99	384	178	106	85	18	6	C	↑40 10	素手 メイド服 加速装置	仕手 抹 殺	幽鬼移動 臨機応 変 背襲 AS シールド	1
メイド (銃)	99	409	154	110	67	14	5	D	↑30 20	ゴム銃 メイド服 マント	仕手 射 撃	暗視 根 性 潜在 AS シールド	1
メイド (刀)	99	439	182	114	89	13	5	C	↑30 10	鞘 メイド服 パワーバン グル	仕手 一 閃	無心 見 切り 先制 AS シールド	1
メイド (槍)	99	439	168	132	77	13	5	D	↑20 10	ゴメス自身 メイド服 シールドブ レスレット	仕手 宣 誓	反撃 底 力 闘志 AS シールド	1

メイド (針)	99	409	162	110	93	12	4	D	†15 10	パールのようなもの メイド服 マジックリ ング	仕手 調 合	弱肉強食 用意周到 調査 AS シールド	1
メイド (弓)	99	384	154	106	100	12	5	D	†30 10	スリング ショット メイド服 バトルブ ーツ	仕手 狩 る	狙撃 必 中 鷹眼 AS シールド	1
メイド (鎌)	99	384	126	110	108	11	4	D	†15 10	エレボス・ アルナイル メイド服 ドラゴン オーブ	仕手 呪 詛	転移移動 練気 結界 AS シールド	1
メイド (砲)	99	595	196	120	71	10	4	D	†15 10	月光 メイド服 ウッドブ ローチ	仕手	防御 警 戒 金剛力 ASシ ールド	1

#### 攻略

先頭にいる砲メイドが非常にヤバイので一ターン目から全力で、二発目を撃たれる前には倒したい。

二列目の刀、槍メイドは二ターン目に始動。修羅+達人+防御で壁を張れば特に問題ないだろう。

その後ろのメイドは倒した数で始動しているっぽい。(未調査)ただし攻撃を加えると動き出すので範囲魔法厳禁。

拳メイドと銃メイドは動き出すと面倒なのでパワーアップ付加ユニットでフレアとかをぶち当てて一撃で葬っとく。INT110位あれば余裕。

弓メイドと鎌メイドもスキルや武器は危険だが魔法中心なので次に回せばおk。

「詩う」などでしっかり補助をかけてやれば実はそれほど強敵ではない。

#### 仕事15 超魔法完成

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....75
- 獲得PP.....644
- BP取得条件.....レベル制限

ユニ ット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキ ル	Sスキル	数
サモン	99	990	132	128	108	13	4	C	†15 20	ひのきの ぼう ビキニ アーマ ー マント	大魔 法 剣 技	魔法の知 識 気合 結界 AS シールド	BOSS
サー モン	99	306	178	102	91	15	8	D	†5 10		特技	水棲 練 気 反撃 根 性	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	75	432	Sp増加率上昇	1
青	75	432	敵無敵	1

#### 攻略

開始直後から青FEが3個ある。「冥府」対策に味方に「デス」を使うといい。自滅してくれる

サーモンは「強制解除」で即消滅。

サモンもZOCがB以上のユニットで壁際に追い込んでしまう。

堅いのでVIT無視攻撃を中心に。クリスタル効果でガンガン連発できる。

杖装備なのに射程4の魔法剣を撃ってくる。ダメージが高いので回復を怠らないように。

アンデッドのユニットはシェイドとかで回復可。

気合持ちなら自分のターンの度にSP3溜まるので活用しない手はない。

魔獣使いでデュラハンに鋼の斬撃を連発させてやってもいいが、

アレックスやクレアスを使えばもっと効率よく鋼の斬撃を打つことができる

フェイタルアタックを連発するのもいい

### 仕事16 忘れてない？

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....65
- 獲得PP.....316
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
アラマキ	97	453	221	71	60	10	5	B	↑15 5	バールの ようなもの 馬鹿には 見えない 服 パワーバ ングル	略奪	金剛力 闘志 反撃 AS シールド	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	65	374	ダメージ20%	1
青	65	374	停止不可	1

#### 攻略

【雄志】or【ダッシュ】必須。少なくとも壁役二人はmove8を確保すること。

ターン開始時に「薬草」移動で橋の向こうへ。一人はアラマキを抑えて、もう一人で青クリスタルを破壊。

合流してしまえばあとは楽勝。

もっと言えばアラマキは必中技を持っていないので、瀕死になるまで待機してダッシュで抜けて「無心」で完封。

### 仕事17 お宝あるよ

- 出撃人数.....3
- MAPLv.....80
- 獲得PP.....265
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
ミミック	80	460	217	182	102	10	0	D	†0 0		強襲	防御 警戒 全異常無効 ダ メージ半減	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	80	460	ダメージ100%	1
青	80	460	ほぼ無敵	4

#### 攻略

ノックバック技必須。【転移移動】or【幽鬼移動】も必須だと思う。  
ひたすらノックバックして赤マスに乗せれば良い。失敗すると積むのでよく考えながら。

バースト一回分耐えられるHPがあれば【無心】セットでミミックは防御を繰り返すようになる。  
剰余HPの調整は一人に刀を持たせてのみねうちが便利。  
怖いのは冥府とノックバックのストッパーへの隣接攻撃。  
前者はどこかで一回（最初の部屋から出る前までがオススメ）ニュークリアを撃たせておく。  
最短ルートで押し出していけば、SPが3になるかならないかのタイミングで赤マスに乗せられるはず。  
後者はATに細心の注意を払いつつ進めるのが一番だが、念のため壁役は【見切り】で正面からミミックを受け止めておこう。

#### 仕事18 暇だ

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....85
- 獲得PP.....1394
- BP取得条件.....レベル制限

ユニット名	Lv	HP	STR	VIT	INT	Speed	move	ZOC	EV	装備	Aスキル	Sスキル	数
パワードラゴナス	93	507	200	89	89	11	4	B	†5 0		プレス	飛行移動 弱 肉強食 闘志 反撃	BOSS
ハーナス	80	297	172	68	102	13	5	D	†20 0		おぼろ	飛行移動 見 切り 根性 底力	BOSS
ハーたん	85	277	144	68	96	14	6	D	†20 0		風魔法	飛行移動 回 避 見切り 先制	BOSS
ハー妹	76	232	115	60	101	14	6	D	†20 0		詩う	飛行移動 必 中 癒し手 蘇生 クイック	BOSS
ドラゴン	89	242	128	74	26	11	4	B	†10 0		プレス	闘志 増進減 退 弱肉強食 反 撃	BOSS

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	85	489	味方ダメージ100%	1
青	85	489	進入禁止	1
緑	85	489	味方ダメージ20%	1

#### 攻略

リナックスに「ティアラ」を装備させること。ドラゴンとタイマンを張ることになるので用意を。FEを残さない+「見切り」安定。

残る五人のうち二人は青クリスタルが壊されるまで動けないのでその間に瞑想して調合やリインフォースを積んでおく。メテオ等で緑クリスタルを破壊しておくのもいいかも

開幕、真ん中の三人は全力で赤クリスタルを壊す。天蓋輪を装備してれば魔法を二発当てて壊せるだろう。

次いでハーたん ハー妹の順に倒す。突風とか食らって死者が出るかもしれないがガマン。ハーたんさえ倒せばだいぶ安定して建て直しが図れる。

ドラゴンは増進減退持ちなので状態異常が有効ではない……が、INTが低いので魔法連打で倒せる。

青クリスタルを破壊する前に瞑想でSpを貯めておくとハーナス、ドラゴナスのうちどちらかは瞬殺できる。

ドラゴナスのプレスにハーナスを巻き込めばハーナスは一撃

ドラゴナスだけなら中央のメンバーで遠距離からちくちくやるだけで勝てる

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿