

## 第16話～第20話

- [第16話～第20話](#)
  - [第16話「ワルキューレの伝説、再び」](#)
  - [第17話「あたしの本当の身体」](#)
  - [第18話「I am CAPTAIN COMMANDO」](#)
  - [第19話「魂喰らいの邪剣」](#)
  - [第20話「失われた世界から」](#)

---

### 第16話「ワルキューレの伝説、再び」

- 勝利条件：敵の全滅 / 敗北条件：ワルキューレが戦闘不能
- フローチャート

#### 戦闘開始

(ワルキューレとブラックワルキューレが1回戦闘)

味方援軍(1)、敵増援(1)登場

(敵の残りユニット10体以下、またはブラックワルキューレのHP4830以下)

味方援軍(2)、敵増援(2)登場

(敵の残りユニット8体以下、またはブラックワルキューレのHP3450以下)

敵増援(3)登場

(敵の全滅)

戦闘マップクリア

- ユニットリスト
- 初期味方：ワルキューレ (Lv19、パーティ加入)
- 初期敵

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
ブラックワルキューレ	21	1	6900	110	350	E	エメラルドリング	魔法の素	
ヴェロキラプトル	16	3	2650	78	150	冷・電・魔	ジューシービーフ	ゆでたまご	

開始直後のイベントでワルキューレのHP-1020

- 味方援軍(1)：クリノ・サンドラ&サビーヌ
- 敵増援(1)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
-------	----	---	----	----	-------	----	--------	--------------	----

シーザス	17	2	4120	70	150	電・気	フィッツバー ガー	メディスンボトル
ダダッタ	16	2	2650	60	150	電・魔	おにぎり	おにぎり
ロボティア ン	16	2	2550	55	150	電・魔	フィッツポテト	フィッツポテト
カオックス	16	2	2350	50	150	熱・冷・気・ E	メディスンボト ル	メディスンボトル

ワルキューレの初期位置すぐ後ろにクリノ、敵増援(1)は通路曲がって奥に出現  
クリノ&サビーヌとワルキューレの必殺値がMAXになる

- ・ 味方援軍(2)：KOS-MOS タキ キング&フェリシア 平景清&たるすけ 島津英雄&水無月響子  
リュウ ギルガメス&カイ  
(「レアリエン調整室へ行く」選択時、有栖零児&小牟)
- ・ 敵増援(2)

ユニット 名	Lv	数	HP	速度	基本経験 値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテ ム	アイテ ム	備考
グレムリ ン	16	2	2550	69	150	電・気・魔・ E	オレンジグミ	アクアシスト		
ゴーレム	16	3	2450	52	150	電・気・魔・ E	ガイストジス ト	アクアシスト		
ゴブリン	16	2	2250	37	150	電・気・魔・ E	ケルバース ト	アクアシスト		

味方援軍(2)はワルキューレ初期位置の後方、敵増援(2)は味方増援とレアリエン調整台を挟んで向かい合う位置

- ・ 敵増援(3)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験 値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイ テム	備考
ローズ	21	1	5300	99	350	E	ドキドキバッ ジ	ローズジストS	HP1590以下で撤 退
アーマーキン グ	21	1	5400	94	350	魔・ E	ホーリィシン ボル	そくせきラーメ ン	HP1620以下で撤 退

敵増援(3)は16話冒頭のブラックワルキューレ登場位置に出現  
敵増援(3)出現時にブラックワルキューレのHPが2070回復

- ・ 取得アイテム

- 宝箱：ふるいミルク(マップ南東方向のMAP端) フォースリング(ヴェロキラブトル初  
期位置後方) ティアラ(グレムリン出現位置に向かって右側)
- 探索：不可

- ・ 攻略ヒント

- 16話はクリノ、KOS-MOSに加えワルキューレ、ギルガメスと攻守ともに一番戦力が充  
実しているので、  
主人公の行き先を選ぶ直前の選択肢はここ以外を選ぶのが良い
- ローズはスキル無効化、アーマーキングは気絶無効化の特殊能力をそれぞれ持っている。  
撤退させないためにはローズには弱点であるE属性持ちのKOS-MOSをぶつけ、アー

- マーキングには「平家の呪い」で防御を下げる
- 。宝箱に入っているティアラは移動力+3と使える一品。取り忘れないように

## 第17話 「あたしの本当の身体」

- ・ 勝利条件：敵の全滅 / 敗北条件：味方の全滅
  - 。 味方援軍(2)到着後、敗北条件が「モリガン = アーンランドが戦闘不能」に変わる
- ・ フローチャート

### 戦闘開始

(敵を1体倒す、または敵味方の行動終了が計9回)  
味方援軍(1)、敵増援(1)登場

(敵味方の行動終了が計25回、またはリリスのHP2130以下、またはアマゾーナのHP2195以下)  
味方援軍(2)登場

(リリスを倒す、または敵の残りユニット6体以下)  
敵増援(2)登場

(敵の全滅)  
戦闘マップクリア

- ・ ユニットリスト
- ・ 初期味方：フーバー&ジェネティー (Lv16)
- ・ 初期敵

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
ザベル = ザロック	18	1	4890	89	350	気・E	パープルリング	フィッツシェイク	HP978以下で撤退
アマゾーナ	18	1	4890	88	350	冷・気	ライフパック	ゆでたまご	
キャノンポッター	16	3	2400	57	150	電・魔・E	コーヒー	ゆでたまご	
クラブフェンサー	16	2	2250	53	150	電・魔・E	ゆでたまご	ゆでたまご	

- ・ 味方援軍(1)：凱&翔 (Lv15、パーティ加入)
- ・ 敵増援(1)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
リリス	19	1	4260	97	350	冷	バシシマーカー	オレンジグミ	敵増援(2)出現時に撤退

ヴェロキラプトル 16 3 2650 78 150 冷・電・魔 ジューシー・ビーフ ゆでたまご

凱はフーバーの初期位置の黒い床の北東端、リリスはKOS-MOS調整槽付近、ラプトルはMAP北東端に出現

- 味方援軍(2)：モリガン＝アーンスランド シオン&M.O.M.O. ケン・マスターズ ベラポーマン&ワンダーモモ トロンにコブン レイレイ&鳳鈴  
(「KOS-MOS調整室に行く」選択時、有栖零児&小牟)

味方援軍(2)はマップ東端に登場(北から回り込まなければKOS-MOS調整槽に行けない)

- 敵増援(2)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
沙夜	20	1	8330	113	550	冷	エメラルドリング	回復薬・小	出現から10Phase経過で撤退
毒牛頭	19	1	4260	90	350	熱・冷・電	ピストロカレー	回復薬・小	
毒馬頭	19	1	4260	89	350	熱・冷・E	蘇生剤	回復薬・小	
わや姫	18	1	5190	101	350	電・魔	ダッシュリング	ミックスグミ	HP1557以下で撤退
ブラックベラポー	18	1	5690	90	350	冷・気・魔	シーブスマント	ゆでたまご	HP1707以下で撤退
悪天狗	16	2	3350	74	200	気	回復薬・中	回復薬・小	
フェアリー	16	1	2350	66	150	気・魔・E	ローズジストS	アクアジスト	
ゴーレム	16	2	2450	52	150	電・気・魔・E	ガイストジスト	アクアジスト	
ゴブリン	16	2	2250	37	150	電・気・魔・E	ケルバージスト	アクアジスト	

沙耶一行とブラックベラポー、わや姫はKOS-MOS調整槽より南西、グノーシスはKOS-MOS調整槽の南東付近に出現

- 取得アイテム

- 宝箱：ライトバリア(MAP西端、ザベルの初期位置付近を回り込んでいかなければ取れない) ゼータジスト(ヴェラキラプトル出現位置付近)
- 探索：コート・光 コート・雷 コート・刀 コート・炎 コート・冷

- 攻略ヒント

- 16、17、18話の中では17話が一番難易度が高いので、少しでも楽したい人は16話前の分岐選択で真ん中を選んで主人公を登場させるのが無難
- ここの沙夜は残りHPでは撤退しないが、出現から10phase後に撤退してしまうしかも厄介なことに沙夜は初期位置から遠い場所に出現し、途中には中ボスと雑魚が群がっている  
時間制限があるのでボス全撃破を狙っているなら、出撃する味方の移動力を強化しておくといい

。 沙夜撃破フローチャート

- 味方援軍(2)の面子は「猛ダッシュ」持ちのケン以外、装備で移動力を強化する。  
「かぼう」持ちのベラボーマンには「ティアラ」、レイレイ&鳳鈴には「ダッシュリング」を付ける
- フーバー&ジェネティーは初期位置から動かずにクラブフェンサーを1匹倒す
- 凱&翔はフーバーに隣接した状態で「是空の教え」を使ってもう一体のクラブフェンサーを倒す
- リリスの攻撃は「かぼう」キャノンポッター、ヴェロキラプトルからは「通常防御」でAPを稼ぎつつ攻撃する。HP回復アイテムは惜しまず使う
- 味方援軍(2)は全員ヴェロキラプトルを無視して移動する。凱やフーバーのHPをスキルで回復しておく
- 進行上邪魔になるなら速度の高いヴェロキラプトルを2体までなら倒して良い。ザベルー派は無視
- KOS-MOS調整槽付近に味方を集めたらリリスを撃破
- 敵増援(2)の内、わや姫は最初からAPが10に貯まっているのでモリガンやシオン&MOMO等は先行させない
- 全ユニットで沙夜を攻撃。ただしこの状態で毒を受けると厳しいので、毒トリオの攻撃は攻撃回避か自動回復持ちのベラボーにかばわせる
- うまく沙夜を倒せたら、毒を持っている毒馬と毒牛から片付け、残りを掃討する

---

## 第18話 「I am CAPTAIN COMMANDO」

- 勝利条件：敵の全滅 / 敗北条件：キャプテンコマンドーが戦闘不能
- フローチャート

戦闘開始

(敵味方の行動終了が計10回)

味方援軍(1)登場

(敵の残りユニット5体以下、またはシュトゥルムJr.のHP2465以下)

敵増援(1)登場

(敵の残りユニット7体以下、またはベガのHP5200以下)

敵増援(2)登場

(敵の全滅)

戦闘マップクリア

- ユニットリスト
- 初期味方：キャプテンコマンドー (Lv16)
- 初期敵

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
ベガ	21	1	10400	109	550	魔	ヒーローメダル	おにぎり	敵増援(1)出現後、HP5200以下または敵増援(2)出現で撤退

シュトゥ ルムJr.	20	1	4930	89	350	熱	レッドリン グ	ケルバージ スト	HP986以下で撤退
ヴェロキ ラプトル	16	3	2650	78	150	冷・ 電・ 魔	ジューシー ビーフ	ゆでたまご	
レッドホ ロッコ	16	2	2350	66	150	気・ 魔	フィッツポ テト	フィッツポ テト	
キャロル	16	3	2450	65	150	物・ 冷・ 気	ケルバージ スト	ケルバージ スト	

ベガは敵増援(1)が出現するまではHP5200以下でも撤退しない  
ベガをKOしても敵増援(2)が出現するまではマップに残る

- 味方援軍(1)：デミトリ＝マキシモフ 風間仁 御剣平四郎 春麗 春日野さくら&神月かりん  
ブルース&レジーナ  
トビ・マスヨ&天現寺ひろみ クロノア&ガンツ (「ブリッジへ行く」選択時、有栖零児&  
小牟)

味方援軍(1)の出現位置は船尾側、ヴェクター社のカラーロゴが描かれた床の上

・敵増援(1)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験 値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイ テム	備考
チューイング・オク ティ	17	1	2420	64	150	E	ローズジスト S	ローズジスト	
ソロ・量産型	16	3	3450	78	200	電・気・ 魔	ケルバージス ト	ケルバージスト	
ブルースナイパー	16	2	3250	63	200	気・魔・ E	回復薬・中	回復薬・小	
シェル・オクティ	16	1	3550	54	200	気・魔・ E	ローズジスト S	ローズジスト	
ギリィ・オクティ	16	1	2250	42	150	気・E	ローズジスト S	ローズジスト	

敵増援(1)の内、ソロ・量産型は味方援軍(1)出現位置から見て右の通路、オクティは左側の通路  
に出現

敵増援(1)出現時にベガのHPが5200以下の場合、即座に敵増援(2)を呼び出して撤退する

・敵増援(2)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験 値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイ テム	備考
キャミィ	20	1	4830	100	350	魔	ドキドキバッ ジ	おにぎり	
ユーニ	19	1	3860	96	350	魔	ヘンテコバッ ジ	おにぎり	
ユーリ	19	1	3860	96	350	魔	シースマン ト	おにぎり	
ピストル大名	16	2	2450	69	150	冷・電・ 魔	地獄井	ゆでたまご	
プロトタイプ・ジャッ ク	16	2	3350	62	200	電・魔	バナシーアボ トル	回復薬・中	

敵増援(2)は船首付近に出現、ベガの目の前に親衛隊、左右に雑魚が展開

#### • 取得アイテム

- 宝箱：マッピーの帽子(船首、ベガの後方)
- 探索：不可

#### • 攻略ヒント

##### ◦ ベガ攻略アドバイス

- クロノア&ガンツにMP回復アイテムと必殺値上昇アイテムを装備させる
  - ベガの撤退条件は敵増援(1)到着後に自身のHP5200以下。HP5200を削る事は不可能なので敵増援(1)を出さないようにする
  - シュトゥルムJr.には手を出さない事(毒スキルも厳禁)。速度の速いヴェロキラブトル3体とレッドホロッコ1体だけ片づける
  - ベガはスキル無効化を持っているので、デミトリのミッドナイトブリスや仁の胴抜きは効かない
  - 更に防御時AP回復の特殊能力も持つので、ベガ行動後にMA以外で攻撃しているとすぐにベガのターンが回ってくる
  - ベガは移動しない事を利用し、まずはマスヨ&ひろみとブルース&レジーナによる射程外から先制攻撃
  - クロノア&ガンツがベガに密着し、ベガの攻撃を全て回避カウンター「回転ジャンプ」で無効に(戦闘準備画面で必殺値を常に10以上にしておく)
  - 他の近距離攻撃キャラはベガから1マス開け、2マス目の位置から攻撃。万が一のために春麗はフォースリングを装備してクロノア&ガンツに隣接してかばえるようにしておく。  
零児&小牟は必殺値が溜まるまでは遠距離攻撃の方が効率的にダメージを取れるだろう。
  - ベガは近距離、遠距離に回避カウンターを持つ。ベガの必殺値が100に貯まっている場合は自己強化スキルやフレアボトルを使わずに攻撃してベガの必殺値を消費させよう
- 他の敵はシュトゥルムJr.以外は撤退HPが無いのでのんびり倒そう。このミッションで敵の防御を下げる事が出来るのは御剣の「岩戸割」のみ

---

## 第19話 「魂喰らいの邪剣」

- 勝利条件：敵の全滅 / 敗北条件：味方の全滅
- フローチャート

### 戦闘開始

(リリスにダメージを与える、またはそれ以外の敵を2体倒す)

味方援軍(1)、敵増援(1)登場

(敵の残りユニット7体以下)

敵増援(2)登場

(レッドアーマー・ジョーカーのHP2283以下)

敵増援(3)登場

(敵の全滅、または敵増援(3)の登場から10Phase経過)

戦闘マップクリア

- ユニットリスト
- 初期味方：アーサー (Lv19) スタン&ルーティ (Lv20、パーティ加入)
- 初期敵

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
リリス	21	1	4400	100	350	冷	バシシマー カー	オレンジグミ	
よろいムウ・ぎん	19	2	3210	73	150	電・気・魔 ・E	ガイストジス ト	アイスキャン デー	
たてムウ	19	1	2710	62	150	気・E	アイスキャン デー	アイスキャン デー	
ジャイアントムウ	19	2	2560	61	150	電・気・魔 ・E	チョコレート	アイスキャン デー	
グリッツファラン クス	19	2	3210	58	150	冷・魔	コーヒー	ゆでたまご	

- 味方援軍(1)：有栖零児&小牟 ギルガメス&カイ タキ モリガン=アーンスランド ワル  
キューレ + 味方選択6枠
- 敵増援(1)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
沙夜	24	1	8610	119	550	冷	エメラルドリング	回復薬・小	
毒牛頭	23	1	4540	95	350	熱・冷・電	ピストロカレー	回復薬・小	
毒馬頭	23	1	4540	94	350	熱・冷・E	蘇生剤	回復薬・小	
業天狗	19	2	3960	82	200	熱	回復薬・中	回復薬・小	
悪天狗	19	3	3560	77	200	気	回復薬・中	回復薬・小	

味方増援(1)はアーサーの背後、敵増援(2)は味方援軍(1)と向かい合った壁際に出現

- 敵増援(2)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
レッドアーマー・ ジョーカー	24	1	7610	103	550	無し	クリスタル クリア	地獄井	HP2283以下 で撤退
レッドアーマーキ ング	19	2	3060	82	350	冷・電・ 気・E	マーボーカ レー	地獄井	
レッドアーマー エース	19	2	2860	77	200	冷・電・ 気・E	地獄井	地獄井	
レッドアーマー	19	2	2660	70	150	冷・電・ 気・E	地獄井	地獄井	

敵増援(2)は味方増援(1)の初期位置から見てガラスの壁を跨いだ西側に出現

- 敵増援(3)

ユニット名 Lv 数 HP 速度 基本経験値 弱点 KOアイテム ITEM GETアイテム 備考  
シャレード 21 3 4100 94 200 冷 ゼータジスト ミックスグミ  
マップ東側のソウルエッジを囲むように出現  
出現後10phase経過すると敵ユニットが残っていてもミッション終了

- 取得アイテム

- 宝箱：ブラックポーション(よろいムウ・ぎんの後方) ダークシール(マップ北西方向奥)
- 探索：コート・光コート・雷コート・刀コート・炎コート・冷

- 攻略ヒント

- リリスは防御力が低いので、レベルの低いキャラの経験値稼ぎにちょうどいい。数人で立て続けに攻めてさっさと倒してしまおう
- 沙夜一派の対処法
  - 沙夜はこのステージから防御時AP回復の特殊能力が付く。AP回復二倍もあいまってちまちま攻撃しているとすぐに沙夜のターンが来るので注意
  - 沙夜のAPはタキの「喝」やベラボー&モモの「目蒲線の女」で減らして攻撃頻度を減らす。  
叩く時は弱体化させて主力キャラによる3、4回の攻撃で沈めよう
  - 毒を持っている上にレベルが高い沙夜・牛・馬(毒トリオ)とHPと防御力の高い天狗等、1回の攻撃では倒しきれない敵が殆ど
  - 複数攻撃のMAを多用(沙夜の防御時AP回復を防げる)して削り、モリガンの「夢魔の誘惑」で弱体化して撃破すると手早く敵の数を減らせる
  - MAもなるべく弱点属性を突く方がHPを多く削れる(例・「ダブルヒートボディ」は熱属性なので毒牛・毒馬・業天狗に効果有り)
  - 弱体化スキルはモリガンの「夢魔の誘惑」だけでは厳しい。(一応、「夢魔のキッス」で沙夜のMPを吸う事で補給は可能だが)
  - よってフリー出撃は固定出撃メンバーと協力して、または単騎で複数攻撃MAを発動出来るユニットや敵の弱体化スキルを持つユニットがおススメ
  - 敵を弱体化出来るユニット・・・英雄&響子、KOS-MOS、景清&たるすけ
  - 複数攻撃MAを発動出来るユニット・・・クリノ&サビース、デミトリ=マキシモフ、ベラボー&ワンダーモモ、キング&フェリシア
  - 固定出撃メンバーの内、零児&小牟は単騎でMAを発動出来る。ギル&カイはアーサーとMAを発動できるが  
アーサーのMPが少ないのでせいぜい1回が限度だろう
  - MA用にMP回復アイテム、敵の攻撃も激しいのでHP回復アイテムや解毒剤or中和剤、MA協力キャラと足並みを揃えるために移動力UP装備品  
・・・と入念な下準備が必要。回復アイテムは15%、30%回復のアイテムではなく、60%以上回復するアイテムをMP用とHP用、バランスよく持たせる
- 後からくるレッドアーマー群は厄介な相手ではない。レッドアーマー・ジョーカーはHP2283以下で撤退してしまうが、「夢魔の誘惑」をかけて「フレアボトル」を始めとする強化を施し、必殺技込みで叩けば倒せる
- シャレード出現後は10ターン経過でミッションが終了してしまう。  
倒したいならあらかじめ味方ユニットをソウルエッジの傍に移動させておこう。

- シャレードは冷属性が弱点、電・気・E属性に耐性が無いので  
その属性を突けるユニット(零児&小牟、スタン&ルーティetc)がおススメ
- 。2つある宝箱の回収要員にクロノア&ガンツ・マスヨ&ひろみがお勧め。宝箱回収の役目を果たした後の二組は、MAで毒トリオの誰かに突っ込んだり、瀕死の敵のとどめを刺したりと遊撃の役をしってもらう。

## 第20話 「失われた世界から」

- 。勝利条件：敵の全滅 / 敗北条件：名無しの超戦士1P&2Pが戦闘不能
- 。フローチャート

### 戦闘開始

(東風にダメージを与える、敵、味方の行動終了が計18回)

味方援軍(1)登場

(敵の残りユニット4体以下または東風のHP1563以下)

味方援軍(2)、敵増援(1)登場

(敵の残りユニット5体以下)

敵増援(2)登場

(敵の全滅)

戦闘マップクリア

- 。ユニットリスト
- 。初期味方：名無しの超戦士1P&2P (Lv20)
- 。初期敵

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
東風	24	1	5210	105	350	魔	エクストラジスト	ケルバージスト	
キャロル	20	5	2730	69	150	物・冷・気	ケルバージスト	ケルバージスト	

- 。味方援軍(1)：シルフィー (Lv19、第13話より装備、アイテムのみ引き継いで登場)

シルフィーは名無しの超戦士1P&2Pの後方に出現

- 。味方援軍(2)：平景清&たろすけ クロノア&ガンツ フーバー&ジェネティー キング&フェリシア ベラボーマン&ワンダーモモ シオン&M.O.M.O. デミトリ = マキシモフ ケン・マスターズ モリガン = アーンスランド
- 。敵増援(1)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
ストリボーグ	20	2	2980	71	200	熱・電・気	ガイストジスト	アクアジスト	
ズヴァロギッチ	20	3	2880	70	200	冷・電・気	ガイストジスト	アクアジスト	

ペルーン 20 3 2930 68 200 熱・冷・気 ガイストジスト アクアジスト

味方増援(1)はシルフィーの店から真下のエリア、敵増援(1)は味方増援(1)の目の前に出現

• 敵増援(2)

ユニット名	Lv	数	HP	速度	基本経験値	弱点	KOアイテム	ITEM GETアイテム	備考
シュトゥルム	24	1	5610	96	350	熱	グリーンリング	ケルバージスト	
キャプテン(ドッペル)	20	3	4630	88	200	魔	ミックスグミ	コーヒー	
Z(ズイー)	20	3	3030	79	150	無し	回復薬・中	回復薬・小	
ブレンダ	20	4	2830	77	150	物・冷・気	ケルバージスト	ケルバージスト	

敵増援(2)はマップ南側、坂を降りた場所に出現

• 取得アイテム

- 宝箱：ビックリバッジ(味方援軍(2)の位置から見て左手)
- 探索：不可

• 攻略ヒント

- 超戦士とシルフィーの初期位置は上段、味方増援(2)は下段なので、なるべく合流させたい
- 超戦士は空移動なので問題無いがシルフィーは陸移動なので、シルフィーが下手に突っ込むと敵に囲まれる可能性がある
  - まず最初に名無しの超戦士は下段に降りた上で坂がある方角に移動して東風を誘導する
  - シルフィーが出現したら、超戦士は空移動の能力をフルに活用し、上段と下段を行き来して敵を迷走させておく
  - 下段の宝箱あたりまで移動してからキャロルを2体倒して増援を出すと、新たに出現するグノーシスに挟まれることもなくスムーズに合流できる
- シルフィーは経験値を引き継がず、クリア後のステージ準備画面に居ないので注意(アイテム、装備品のみ第26話に引き継ぐ)

[Pre](#)

[Next](#)