

隠しキャラ

武将の中には、探索でしか雇用できない(条件を満たすまで絶対に在野に落ちない)者がいる。

- ・ アレックス/戦士 & スターライト /神官
- ・ 外道アレックス/ならず者
- ・ ムシャ2/侍
- ・ ブライアン/戦士 & エンリュウ/ならず者 & ファルコン/ならず者
- ・ 弟子五郎/侍 & 幕田賢治/忍者
- ・ 偽ムシャ/侍
- ・ ザンニンニン/忍者
- ・ 偽ダーエロ/エルフ
- ・ 偽死神五世/スケルトン
- ・ ドラゴなすーん/ドラゴン
- ・ ミルミ/忍者
- ・ ウォーター /スライム & ウォーター /スライム
- ・ ホワイトハウス/ふもっふ
- ・ 大人リナックス/ホーリーゴレム & 大人娘様/大悪魔
- ・ xp天使/天使 & ロリ天使/天使
- ・ リナックス/ふもっふ
- ・ 魔神(RTP)/大悪魔
- ・ サタナエル/大悪魔
- ・ 天使/天使
- ・ クー/天使
- ・ ブラッドウォーター/ふもっふ

隠しキャラ・小ネタ

アレックス/戦士 & スターライト /神官

出現地域 勇者アレックス宅

雇用条件 話しかけてアレックス&スターライト 戦闘に勝利

初期ステータス

アレックス/戦士

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	3	3000pp	3200	2	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

13+7	11+5	8+5	3	5	3
------	------	-----	---	---	---

武器 (剣)エターナルブレイカー[攻+7 敏+0]

防具 (服)勇者の服[直+5 魔+5]

必殺 テレポート[SLG:使用者の兵士回復&PP消費/RPG:戦闘から逃走]

装備 ドラゴンソード

スターライト /神官

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	3	1500pp	2900	6	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

5+1 6+2 8+1 2+2 4 5

武器 (短剣)ダガー[攻+1 敏+2]

防具 (服)皮の服[直+2 魔+1]

必殺 ホーリー[SLG:[雷鳴]ダメージ&PP消費/RPG:[雷鳴]ダメージ]

装備 アイアンランス

<解説>

スターライト は最初はホーリーしか撃ってこない。
しかし体力が減ると高ダメージの通常攻撃に切り替わる。
必殺技1発で沈めてしまいたいところ。
アレックス共々グラビティが効きやすい。

外道アレックス / ならず者

出現地域 教会

雇用条件 自軍勢力がポテチスキー王国以外でアレックスが神に祈る

初期ステータス

外道アレックス / ならず者

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

3	1	3000pp	3200	2	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

14+7	11+5	8+5	3	5	3
------	------	-----	---	---	---

武器 (剣)エターナルブレイカー[攻+7 敏+0]

防具 (服)勇者の服[直+5 魔+5]

必殺 黒の波動[SLG:攻撃力&防御力低下/RPG:攻撃力&防御力低下]

装備 ドラゴンソード

<解説>

神に祈る事で新たな自分を確立した姿、兵種が変わり必殺がより攻撃的なものに変化しているのが特徴。
攻撃が2上がっている以外に、基礎能力の変化はない。
銀色世界などの町の教会で祈ってもイベントは起きない。「教会」地域へ行かなければならない。
なお、自軍がポテチスキー王国だとアレックスが神の声を拒否してイベントがキャンセルされる。
この外道アレックスになるとアレックスにはあった必殺技のカットインが消失する。
アレックスとは別キャラ扱いになるのが、この姿になってからはアレックス×女3 イベントや
リナックスを10ppで雇うイベントは発生しない、勝利数もリセットされる。

ムシャ2 / 侍

出現地域 教会

雇用条件 自軍勢力が魔王軍以外でムシャが神に祈る

初期ステータス

ムシャ2 / 侍

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	2000pp	3900	2	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

13+7 14+8 8+2 1(1-2) 5 2

武器 (刀)斬鉄剣[攻+7 敏-2]

防具 (鎧)武者鎧[直+8 魔+2]

必殺 龍桜閃[SLG:ダメージ(単体武将)/RPG:ダメージ(単体)]

装備 ドラゴンソード

<解説>

神に祈る事で新たな自分を確立した姿。能力が総合的に見てかなり上昇している。完全に鍛え上げて、攻撃が1劣る以外は全ての能力が通常ムシャに勝っている(HPや統率も上がっている)こちらも外道アレックスと同様町の教会ではイベントは起きない。なお、自軍が魔王軍だとムシャが神の声を拒否してイベントがキャンセルされる。

ブライアン/戦士 & エンリュウ/ならず者 & ファルコン/ならず者

出現地域 ポテチスキー城

雇用条件 3馬鹿に話しかける

ブライアン/戦士

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	500pp	3900	6	0
---	---	-------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

7+3	8+3	2	1	3	1
-----	-----	---	---	---	---

武器 (剣)ロングソード[攻+3 敏+0]

防具 (鎧)クローズアーマー[直+3 魔+0]

必殺 無命剣[SLG:ダメージ(単体)/RPG:ダメージ(単体)]

装備 アイアンソード

エンリュウ/ならず者

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	500pp	3300	6	0
---	---	-------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

6+2	7+2	5+1	3+1	5	3
-----	-----	-----	-----	---	---

武器 (拳)グローブ[攻+2 敏+1]

防具 (服)皮の服[直+2 魔+1]

必殺 炎竜拳[SLG:ダメージ(単体)/RPG:ダメージ(単体)]

装備 アイアンソード

ファルコン/ならず者

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	500pp	3100	6	0
---	---	-------	------	---	---

攻撃 直防 魔防 敏捷 統率 魅力

6+3 6+2 4+1 5 4 2

武器 (剣)ロングソード[攻+3 敏+0]

防具 (服)皮の服[直+2 魔+1]

必殺 騙し討ち[SLG:Mp減少+殲滅&撤退以外のコマンド封印/RPG:ダメージ]

装備 アイアンソード

<解説>

自軍がポテチスキー王国の場合は即戦力として大いに役立つ。

他勢力の場合 4つの迷宮と化しているが、それでも何故か何食わぬ顔で仲間になる。

特別強いわけではないが、賃金の割にはよく働いてくれる。

弟子五郎 / 侍 & 幕田賢治 / 忍者

出現地域 魔王城(地下倉庫)

雇用条件 最深部で2人に話しかける

弟子五郎 / 侍

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	1000pp	3900	6	0

1 1 1000pp 3900 6 0

攻撃 直防 魔防 敏捷 統率 魅力

11+2 6+3 3+0 3 4 3

武器 (刀)仕込刀[攻+3 敏+0]

防具 (鎧)クローズアーマー[直+3 魔+0]

必殺 一閃[SLG:ダメージ/RPG:ダメージ]

装備 アイアンソード

幕田賢治 / 忍者

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	1000pp	1500	6	0

1 1 1000pp 1500 6 0

攻撃 直防 魔防 敏捷 統率 魅力

8+3 5+2 6+1 5 4 4

武器 (刀)仕込刀[攻+3 敏+0]

防具 (服)皮の服[直+2 魔+1]

必殺 煙幕[SLG:士気減少+殲滅&撤退以外のコマンド封印/RPG:戦闘から逃走]

装備 アイアンソード

<解説>

自軍が魔王軍の場合上層部に敵は出現しない分楽と言えば楽であるが

敵の強さが周囲に比べて明らかに違うので油断しないように。

他勢力の場合さらに上層部の雑魚を蹴散らさないといけないのでさらに苦労する事に...

偽ムシャ / 侍

出現地域 月夜の村

雇用条件 話しかける

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	1500pp	3100	6	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
8+3	8+3	3	2	5	4

武器 (刀)仕込刀[攻+3 敏+0]

防具 (鎧)クローズアーマー[直+3 魔+0]

必殺 龍桜閃[SLG:ダメージ(単体武将のみ)/RPG:ダメージ(単体)]

装備 アイアンソード

<解説>

自軍がポテチスキー王国、雑魚同盟、玉露將軍辺りだと位置が近く仲間にしやすい。それ以外でも月夜の村に近い勢力であればぜひとも仲間にしておきたい所。しかし元々の所属であるアンデットナイ軍だともはや正反対の位置でそこまで行くのがまず大変。

ザンニンニン / 忍者

出現地域 沿岸の塔

雇用条件 話しかける

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	1500pp	1700	6	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
9+3	4+2	3+1	5	3	1

武器 (刀)仕込刀[攻+3 敏+0]

防具 (服)皮の服[直+2 魔+1]

必殺 煙幕[SLG:士気減少+殲滅&撤退以外のコマンド封印/RPG:戦闘から逃走]

装備 アイアンソード

<解説>

無条件で仲間になるのはありがたいが随分と辺境な場所にいるため育成が大変。アンデットナイ軍、玉露將軍、ゴルガリ団、悪のブライアン、魔皇軍辺りが適任か。

偽ダーエロ / エルフ

出現地域 銀色世界

雇用条件 話しかける

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1?	1500pp	2700	6	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

6+3	4+2	8+1	2	3	2
-----	-----	-----	---	---	---

武器 (剣)ロングソード[攻+3 敏+0]

防具 (服)皮の服[直+2 魔+1]

必殺 トランスファー[SLG:使用者以外のMp増加/RPG:防御力上昇]

装備 アイアンワンド

<解説>

ナイ軍・悪のブライアン・ゴルガリ団あたりでは有用。

それ以上離れた勢力では力不足で、そのまま銀色世界の内政に回されるかも。

偽死神五世 / スケルトン

出現地域 妖精の宮殿

雇用条件 話しかけた後戦闘に勝利する / 話しかける (ナイ軍でナイ所属部隊)

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	1500pp	2400	6	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

6+4	4+1	5+2	4	3	4
-----	-----	-----	---	---	---

武器 (鎌)デスサイズ[攻+4 敏-1]

防具 (衣)ローブ[直+1 魔+2]

必殺 サンクチュアリ[SLG:[森林]ダメージ+Hp回復&状態回復/RPG:[森林]ダメージ+Hp回復]

装備 アイアンソード

<解説>

魔王軍だとすぐに勧誘できなくはないが戦闘に勝利する必要があるので部隊の育成を怠り無く。

ナイ軍であれば魔王軍がイベントで滅びた場合がチャンスだが無理をして仲間にする必要は無い。

魅力等が高いので内政も任せられるので魔王城周辺の太守にするのも面白い。

ドラゴなすーん / ドラゴン

出現地域 オアシス

雇用条件 話しかけた後戦闘に勝利する / 話しかける (ナイ軍でナイ所属部隊)

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	2000pp	4000	6	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

6+2	8+3	3+0	2+1	3	3
-----	-----	-----	-----	---	---

武器 (拳)グローブ[攻+2 敏+1]

防具 (鎧)クローズアーマー[直+3 魔+0]

必殺 火炎放射[SLG:[爆裂]ダメージ/RPG:[爆裂]ダメージ]

装備 アイアンナックル

<解説>

ナイ軍では所在位置も相まって序盤の戦力の要として貢献できる。
他勢力の場合だと進行状況によっては取り残される場合がある。
彼は意外と内政にも向いているのでオアシス周辺の太守に任せてしまうのも一つの手である。
偽五世同様、部隊にナイがいなければナイ軍でも戦う事になる。

ミルミ / 忍者

出現地域 底なしの縦穴

雇用条件 最深部でミルミを勧誘し、その後の戦闘に勝利する

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
3	1	3000pp	1900	2	0
攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
14+7	10+7	13+8	5+4	5	5
武器	(短剣)アサシングガー[攻+7 敏+4]				
防具	(服)メイド服[直+7 魔+8]				
必殺	息根止[SLG:単体武将即死/RPG:単体即死]				
装備	ドラゴンソード				

<解説>

勧誘時の戦闘は非常に厳しく、主要メンバーで挑んでもあっさり全滅しかねない。
しかし、仲間にするのが苦勞するだけに狂性能同然の能力を持つ。
加入場所の辺鄙さと打たれ弱さがネックだが、うまく運用すれば非常に役立つ。

ウォーター / スライム & ウォーター / スライム

出現地域 虚ろの森

雇用条件 ウォーターの家に行き、会話後戦闘に勝利する / ウォーターの家に行く (ナイ軍)

ウォーター / スライム

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	1000pp	2500	6	0
攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
10+2	10+2	4+1	5	4	3
武器	(短剣)グローブ[攻+2 敏+1]				
防具	(服)皮の服[直+2 魔+1]				
必殺	炎竜拳[SLG:ダメージ(単体)/RPG:ダメージ(単体)]				
装備	アイアンフォース				

ウォーター / スライム

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	1500pp	2400	6	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

6+2	10+2	7+2	2	5	4
-----	------	-----	---	---	---

武器 (杖)メイス[攻+2 敏+0]

防具 (衣)ローブ[直+1 魔+2]

必殺 サンクチュアリ[SLG:[森林]ダメージ+Hp回復&状態回復/RPG:[森林]ダメージ+Hp回復]

装備 アイアンフォース

<解説>

ウォーター はバリバリの武闘派、ウォーター はちょっと敏捷が低い魔術師系。
しかし二人とも兵種がスライムなのでSLG戦闘では分けたほうが良い。
ちなみにウォーター を連れて行くと会話が少し変わるが、結局戦闘になる。

ホワイトハウス / ふもっふ

出現地域 機動幼塞ホワイトハウス

雇用条件 最深部でホワイトハウスに話しかけ、戦闘に勝利する

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	3000pp	8000	9	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

6+2	6+3	6	1(-2)	5	1
-----	-----	---	-------	---	---

武器 (魔力)黒の力[攻+2 敏+0]

防具 (鎧)クロースアーマー[直+3 魔+0]

必殺 火炎放射[SLG:[爆裂]ダメージ/RPG:[爆裂]ダメージ]

装備 アイアンナックル

<解説>

武将の中でもHPが非常に高くその名の通り壁役として最適。
また潜在も高く、鍛えるとダンジョン探索の方でも非常に役立つこと間違いなし。
強いて難点があるとしたらでかすぎるためか敏捷が極めて低い事か。

大人リナックス / ホーリーゴーレム & 大人娘様 / 大悪魔

出現地域 聖域

雇用条件 最深部でBOSSを撃退後自動的に仲間になる

大人リナックス / ホーリーゴーレム

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	3000pp	3500	2	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

13+5	13+5	14+5	4+2	4	5
------	------	------	-----	---	---

武器 (剣)グローサーフルス[攻+5 敏+2]

防具 (服)勇者の服[直+5 魔+5]

必殺 回転円舞[SLG:ダメージ/RPG:ダメージ]

装備 アイアンフォース

大人娘様 / 大悪魔

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	3000pp	3400	2	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
14+8	12+5	14+8	2	5	5

武器 (杖)エンゲージリング[攻+8 敏+0]

防具 (衣)闇の衣[直+5 魔+8]

必殺 ブラックホール[[無]ダメージSLG:/RPG:[無]ダメージ]

装備 アイアンフォース

<解説>

二人とも専用装備が非常に強力であるがSLG戦闘に回すのは勿体無い、
隣の空の彼方攻略の即戦力としてはもちろん以降の探索にも大いに役立てよう。

xp天使 / 天使 & ロリ天使 / 天使

出現地域 空の彼方

雇用条件 XP天使：最深部でイベント後、入り口のxp天使に話しかける
ロリ天使：最深部で話しかけるorXP天使と同時加入

xp天使 / 天使

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	3000pp	4000	2	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
14+8	13+7	14+7	5+1	4	4

武器 (剣)断罪の剣[攻+8 敏+1]

防具 (衣)天女の羽衣[直+7 魔+7]

必殺 エターナルフォース リザート [SLG:即死効果/RPG:即死効果]

装備 アイアンランス

ロリ天使 / 天使

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	3000pp	2000	2	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
10+4	9+7	14+7	4-1	3	4

武器 (鎌)デスサイズ[攻+4 敏-1]

防具	(衣)天女の羽衣[直+7 魔+7]
必殺	フルポテンシャル[SLG:使用者士気増加+状態回復/RPG:使用者攻撃力&防御力上昇+状態回復]
装備	アイアンランス

<解説>

XP天使はエターナル以外に唯一『カルフォースリガード』を使用できる人物である。
能力も極めて高いのでSLG戦闘はもちろん高難易度のダンジョン探索のお供にどうぞ。
ロリ天使は天使なのに何故か武器が鎌と言う不思議仕様、武器は自軍の鎌持ちと相談をする事。

ロリ天使は仲間にするタイミングが2回ある。
最深部で話しかけて仲間にする方法と、最深部で話しかけずに、先に円盤石を使ったあとに入り口でXP天使に話しかけて仲間にする方法だ。
後者の方法だとボーナスの断罪の剣が手に入らず、いいことも何もないので最深部で必ず話しかけておくこと。

リナックス / ふもっふ

出現地域 冒険者ギルド

雇用条件 話しかけた後、雇用金を払う

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	2000pp	2500	9	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
5+3	5+5	7+5	4	4	3

武器	防具	必殺	装備
(剣)ロングソード[攻+3 敏+0]	(服)勇者の服[直+5 魔+5]	回転円舞[SLG:ダメージ/RPG:ダメージ]	アイアンナックル

<解説>

月が経てば経つ程要求金額が増え、場合によってはなんと400,000PP以上の大金を要求される事も。
勇者アレックス宅で入手できるキーアイテム：リナックスの××を持っていると雇用金が安くなる(100ppに変更)。
また、リリアか嫁様を連れてくると雇用金無しで、アレックスを連れて行くと10PPで雇用できる。

魔神(RTP) / 大悪魔

出現地域 魔神殿

雇用条件 最深部で封印を解き、戦闘に勝利する

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
3	1	3000pp	4400	2	0

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
14+6	14+2	14	1	2	1

防具 (鎧)クローズアーマー[直+3 魔+0]

必殺 インフェルノ[SLG:[爆裂]ダメージ/RPG:[爆裂]ダメージ]

装備 ドラゴンフォース

<解説>

サタナエルと同様初期状態で既にLv3でかつドラゴン装備なのでSLG戦闘で即戦力に使える。
しかし、位置が位置だけに前線までの移動が非常に面倒なので
神だけに高水準な能力を活かして探索要員に回した方がいいかもしれない。

サタナエル / 大悪魔

出現地域 海底神殿

雇用条件 最深部で話しかけた後戦闘に勝利する

初期ステータス

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

3	1	3000pp	4000	2	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

13+2	13+3	13	3	3	5
------	------	----	---	---	---

武器 (杖)メイス[攻+2 敏+0]

防具 (鎧)クローズアーマー[直+3 魔+0]

必殺 恐怖[SLG:ダメージ+攻撃or防御低下/RPG:ダメージ+攻撃or防御低下]

装備 ドラゴンフォース

<解説>

左右の雑魚が毒と、サタナエル自身が凍結状態にする技を使ってくるので
ディスペルハーブを幾つか常備して挑みたいところ。

天使 / 天使

出現地域 不可侵の塔

雇用条件 話しかける

初期ステータス

天使 / 天使

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
----	----	----	----	----	----

1	1	3000pp	1500	6	0
---	---	--------	------	---	---

攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
----	----	----	----	----	----

4+6	2+7	10+7	1(1-2)	5	5
-----	-----	------	--------	---	---

武器 (槍)ユニコーン[攻+6 敏-2]

防具 (衣)天女の羽衣[直+7 魔+7]

必殺 癒しの恵み[SLG:HP回復/RPG:HP回復]

装備 アイアンランス

<解説>

不可侵の塔入り口にいる天使。

基礎能力は大したことはないが武器が槍であったり兵士が天使である等希少な特性の持ち主で、役に立つ。
(槍は攻撃属性が特殊で、物理耐性魔法耐性どちらにも有効なので最上階の天使戦で使いやすい)

クー / 天使

出現地域 不可侵の塔・最上階

雇用条件 守護者を撃破して話しかける

初期ステータス

クー / 天使

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	9900pp	9999	0	0
攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
16+8	16+4	16+3	5+4	5	5
武器	(槍)霊木ノ槍[攻+8 敏+4]				
防具	(衣)黒衣[直+4 魔+3]				
必殺	リインカーネーション[SLG:兵士補充(MAX)/RPG:戦闘不能解除(MAX)]				
装備	ドラゴンランス				

<解説>

能力を見ればわかると思うが、シリーズ恒例の最強キャラ。

パラメータはすべてMAXなので、後は防具でも揃えてやれば事実上最強のキャラクターになる。
ただし不可侵の塔攻略が条件なので、大抵の勢力なら使用できる頃にはもう終盤かもしれない。

ブラッドウォーター / ふもっふ

出現地域 虚空

雇用条件 永遠の記憶を持って虚空に行き、話しかける

初期ステータス

ブラッドウォーター / ふもっふ

Lv	忠誠	報酬	Hp	潜在	勝利
1	1	6600pp	6600	0	0
攻撃	直防	魔防	敏捷	統率	魅力
1+2	1+1	1+2	1(-2)	1	1
武器	(魔力)黒の力[攻+2 敏-0]				
防具	(衣)ローブ[直+1 魔+2]				
必殺	喰[SLG,RPG:使用者以外の味方死,ST強化]				
装備	アイアンナックル				

<解説>

能力は最低。

だが、HPは高いし兵種もふもっふなので簡単には死なないだろう。

特筆すべきは固有の必殺である「喰」。

自分以外の味方武将戦闘不能 + 全回復 + ST強化を行う特殊な必殺だが、正直使いどころが難しい。

「喰」発動後のSTは格段に高く、RPG戦闘では毒等の不利な状態異常を無効化する。
