

探索

- [はじめに](#)
- [ダンジョン難易度の傾向](#)
- [特殊エンカウント](#)
- [ボス戦](#)
- [不可侵の塔](#)

[基本システム](#)・[RPG戦闘](#)・[戦略](#)・[拠点](#)

はじめに

- 市街地での探索では武具購入、アイテム補充、武将雇用ができる。
拠点によって購入できる品物が異なるので気をつけること
- ダンジョンの場合は難易度 1 ~ 6 まで6段階に分かれている。
例外として不可侵の塔の?があるが実質上は 7つと考えてよいだろう。
- 自軍以外の勢力の本拠地は基本的に難易度 3つ~4つ程度のダンジョンとなる。
ただし例外として魔王軍は魔王城の地下部分のみ難易度 4つのダンジョンとなっている。
- 基本的に各ダンジョンの最深部にはモンスターがガードしているレアアイテムがある。
場所によっては武将の勧誘も可能だがこちらの場合も戦闘する場合が多い。

ダンジョン難易度の傾向

難易度	敵の強さ	敵の動き	特殊エンカウント	主な取得アイテム
弱い	基本的	遅め	なし	消耗品
普通	基本的	遅め	なし	ランク2の武具
普通	普通	普通	なし	ランク3の武具
強い	速い	速い	あり	レアアイテム、ランク3の武具
かなり強い	非常に速い	非常に速い	あり	レアアイテム
非常に強い	不規則	不規則	あり	レアアイテム

3つ以上のダンジョンで出現する敵はランダムでクリティカルヒット(即死)を発動する。
長期戦は極力避けた方がよい。よって弱小勢力での潜在解放には不向き。

特殊エンカウント

出現場所：難易度 3以上 以上の拠点

- ミミック:HP7

通常出現する敵と異なりどんな攻撃でも1ダメージしか与えられないうえ、必殺による逃走も不可能。
戦闘開始時に先制攻撃で汚物の雨を使用し味方全員を毒状態にし、
さらに反撃でも執拗にポイズンを使用してくる。
小ネタの方にも書かれている通り「癒しの恵み」や「サンクチュアリ」
(出来れば武勇を使えるキャラをセットで)を使える武将がいると多少は心強い。
逆にHPの低い状況で出くわすと最悪な事態になりかねないので怪しい宝箱には気をつけよう。

ボス戦

探索する拠点によっては通常のエンカウントする敵より強い敵と戦う場合もある。

詳しくはこちらを参照。

ボス戦

不可侵の塔

他のダンジョンと異なり全くランダムにマップが構成されている。

宝箱の中身もポーションなどの消耗品からユニコーンや七支刀などの超レア装備まで全くのランダム。MAP上に出てくる敵も画面を切り替えると居たり居なかったりするので厄介だがこれを踏まえた上で戦いたくなければMAPを戻って戻るといなくなったりする。また、階段を上ると降りれなくなるが

中盤～後半MAPでランダムに出現するクリスタルに触れると途中で戻れる。

モンスターは他のダンジョンに出現する全ての種類からランダムで構成されているが、

HP・攻撃力は階数に比例して強化される。

なお、最上部にあるクリスタルに触れると1階に戻れるが初めて来た時にはなかったクリスタルがあり同様に触れると最上部に行けるので最上部に行ったら一度出てセーブしてからBOSS戦に挑むのも良いだろう。

実際に攻略するのは30Fまでであとは自動的に最上階に上がる。

入口で天使からも言われることだが、この中で全滅した武将はその周回中は二度と登場しないので注意。
