

## ポップステージ

[戦記EP1](#) > [戦記EP2](#) > [戦記EP3](#) > [戦記EP4](#) > [戦記EP5](#) > [戦記EP6](#)

[伝説EP1](#) > [伝説EP2](#) > [伝説EP3](#) > [伝説EP4](#) > [伝説EP5](#) > [伝説EP6](#)

## 戦記 Episode - 2 全体MAP



### • メインステージ

- [Episode 2 - 1 「雪花溪谷」 \(雪花溪谷\)](#)
- [Episode 2 - 2 「雪女との出会い」 \(雪花の丘\)](#)
- [Episode 2 - 3 「危機」 \(吹雪の谷\)](#)
- [Episode 2 - 4 「伝説の村」 \(妖精の小路\)](#)
- [Episode 2 - 5 「ダークエルフ」 \(雪使いの庭園\)](#)
- [Episode 2 - 6 「氷の宮殿へ」 \(雪原の大地\)](#)
- [Episode 2 - 7 「謎の部屋」 \(古代の迷宮\)](#)
- [Episode 2 - 8 「無抵抗の敵」 \(地下墓地\)](#)
- [Episode 2 - 9 「古代の回廊」 \(亡者の洞窟\)](#)
- [Episode 2 - 10 「氷の宮殿の秘密」 \(氷の宮殿\)](#)

### • サイドステージ

- [吹雪の谷](#)
- [イエティ高原](#)
- [イエティの洞窟\(レイド/最大PT8人\)](#)
- [封印された時の洞窟 - 暗黒の回廊](#)

- [コメントフォーム\(エピソード2についての情報をお願いします\)](#)

---

## メインステージ

---

### Episode 2 - 1 「雪花溪谷」 (雪花溪谷)

BOSS

巨大な雪だるま

取り巻き

雪だるま、小さい雪だるま

召喚

雪だるま、小さい雪だるま

- 関連クエスト

- 攻略説明

EP2最初のステージ。雪深い溪谷の登りと下りが順路になっている。

小さい雪だるまは呪い効果：減速の雪の玉を飛ばしてくるのでいささか面倒。痛くはないが鬱陶しい。

中盤の断続的な雪崩の起きる坂を下っていく場所では、雪崩に巻き込まれないように注意。大ダメージを食らう。

抜けるには、雪崩が通り過ぎた時、追いかけるようにダッシュで走り抜ければいい。

ただし、追いかけてすぎて雪崩に突っ込まないように。雪崩は後から触れてもダメージをうける。

敵や障害物に引っかかってしまったり、雪の花を集めるために時間がかかってしまい、

次の雪崩が来た場合は、通路の左右に数箇所ある安全地帯へと避難すること。

安全地帯間の距離はそこそこあるので、雪崩が近付いて画面が揺れ始めてから探しても間に合わないことも。

雪崩の当たり判定は広いので、一度当たったら何も操作をせず通り過ぎるのを待とう。

下手に立ち上がると連続hitして即死する。

なお、丸っこいペンギン型モンスターのペンペンはこちらには出現しない。

ボスは典型的にEP1-3の巨大なスライムに近い。

攻撃するのに張り付き続けると回転攻撃で連続hitして手痛いダメージを受ける。

動きの合間をよく見てヒット&アウェイすればそれほど苦労せず勝てるだろう。

---

### Episode 2 - 2 「雪女との出会い」 (雪花の丘)

BOSS

ダークエルフビショップ

取り巻き

ダークエルフジェネラル×1、ダークエルフウィザード×1、ダークエルフスナイパー、ダークエルフナイト

注意：PTの人数によって変化する。4人PTではウィザードが出ない、等

- 関連クエスト

- 攻略説明

雪女の里を目指し、雪深い山道を延々と歩き続ける一行。  
途中で出会った雪女に有無も言わず攻撃され、それがダークエルフの精神操作によるものだとわかるステージ。  
前半は山道を登り、中盤はまだ操られていない雪女を護衛、後半は味方の雪女が召喚した巨大な雪だるまと共に戦う。  
ミッションの指示に沿っていけば問題ないだろう。  
進めないと時はたいてい雑魚が後方に遅れて出現している。戻って全滅させよう。

ボスはダークエルフピショップをリーダーとしたダークエルフパーティー。  
ダークエルフジェネラルは近接戦を得意とし、ウィザードは吹き飛ばし効果の範囲魔法を使う。  
ボスのピショップは主に回復魔法で支援、バックステップで距離を取ろうとする。  
ただ、ボス・取り巻きともにダウン・ダウン追い討ち可能なので苦勞はしないだろう。

入り口付近にいるNPCかわいそうな雪だるまのクエストは、1回でノルマ達成できるので受けておくといい。

---

## Episode 2 - 3 「危機」 (吹雪の谷)

BOSS

なし

- 関連クエスト

- 攻略説明

ダークエルフストライダーから雪女を助けることが目的のステージ。  
最初にダークエルフジェネラルが登場し雪女を精神操作するイベントが発生するが、ジェネラルと戦うことは無い。  
このステージは細かく区画された複数の小広場で構成され、区画単位で敵が出現する。  
また各区画に一人ずつ雪女が閉じ込められた部屋があり、部屋の扉を破壊することで雪女救出となる。  
救出後はその区画に敵が出現しなくなるので、雪女はそのまま放置して構わない。  
9人の雪女を救い出せばその時点で即座にステージクリアとなる。

MAPの反対側からダークエルフストライダーが雪女を誘拐しようと同様の行動をしているが妨害しなくても9人助けるのは容易なので無視して構わない。  
ダークエルフストライダーは1体だけで、位置は最初からミニマップに表示される。  
単独行動する敵マーカーなので見ればすぐにわかると思う。  
ダークエルフストライダーは倒しても一定時間でMAP北側のどこかに再出現する。  
なお、失敗なしでクリアしても何も変化は無い。

---

## Episode 2 - 4 「伝説の村」 (妖精の小路)

BOSS

雪の女王

取り巻き

雪女

召喚

雪女

- 関連クエスト

- 攻略説明

一行は雪女の里に辿り着くが、すでに女王はダークエルフによって操られていた……  
モング、イエティと言った独特なMobが出現するステージ。  
門の扉は直前のすべての魔法陣(青赤で光が出ている妙な物体)に触れることで破壊可能になる。  
ただし、魔法陣は一定時間で復活するので素早く門を叩き割ろう。  
ボス部屋前の大きな門は魔法陣が4箇所あるうえ、同エリアの雪女は倒しても沸き続けるので敵を無視してさっさと進んだほうがいい。

ボスの雪の女王は広範囲への緩めの弾幕攻撃と、同軸同方向へのキツネ攻撃をしてくる。  
また、ボスの飛び道具は凍結効果を備えている。  
蛇足ながら最も安全な倒し方として、静止状態のボスが画面端にいるとき、そこを狙って遠距離攻撃を繰り返すだけで時間はかかるが反撃を受けずに倒すことができる。

イエティから稀に「封印されたイエティの鍵」というアイテムが出る。  
これを使用してサイドステージ「イエティの洞窟」に入ることができる。

---

## Episode 2 - 5 「ダークエルフ」 (雪使いの庭園)

BOSS

ダークエルフハンター

取り巻き

ダークエルフナイト、ダークエルフアサシン、ダークエルフスナイパー

- 関連クエスト

- 攻略説明

正気に戻った雪の女王の頼みにより、ダークエルフの脅威に対して脱出する雪女たちの護衛をする。  
雪女が9人倒されるか、脱出支援をしている雪の女王が倒されるとクリア失敗になる。

脱出用魔方陣まで走っていく雪女を支援し、走り回って襲い掛かる敵を倒そう。  
敵が沸くポイントはミニマップに黄色で表示される。ので確認しながらやるとわかりやすい。  
前半はベアハンターと飼慣らされた熊、中盤からダークエルフナイトなども出現する。  
熊は攻撃力だけは高めなのであまり殴られないように。

雪の女王はMAP中央部で積極的に戦うが、防御や回避の概念は無いため被ダメージが無視できない。  
ソロ攻略時は時間をかけると雪の女王が自滅するという本末転倒な結果に陥りやすい。  
このステージの最大の敵は雪の女王だと言われる所以である。

このステージはボス戦用の広場が無く、そのままの流れでダークエルフハンターが出現する。  
ボスは硬いだけでダウン・ダウン追い討ちが可能のため、倒してからボスだったことに気付くことも。

ボスのハンターで気をつける点は、バックステップからの矢の乱れ撃ち。  
あと、取り巻きのアサシンの起き上がり攻撃と浮かせコンボは注意しておきたい。

また、生き残ったすべての雪女と女王が脱出してもステージクリアになる。  
このクリア条件は時間経過であり、ボス戦で時間がかかりすぎると途中で終了してしまう。  
その場合、ボス箱はもらえない。

---

## Episode 2 - 6 「氷の宮殿へ」 (雪原の大地)

BOSS

サラセニア

取り巻き

ダークエルフナイト、ダークエルフアーチャー (PT人数により出現しない場合もある)

- 関連クエスト

- 攻略説明

雪の女王と雪女たちの協力を得て、ダークエルフが設置した魔法装置を破壊する。  
例によって雪の女王が倒されるとクリア失敗になるので適度に助けよう。

ボスはダークエルフの指揮官であるサラセニア。真紅の鎧を身に纏った女剣士である。  
主な攻撃手段は剣による連続斬り、小手から発する魔力波(多段hitする)、障害物になるクリスタルビットを配置。

連続斬りは前進しながらの4段斬りで被弾しても途中ダッシュで抜けられる。

魔力波は静止して小さな溜めのあと前方に一定時間放射する。射程は短いが多段hitするので注意。

紫色のクリスタルはそれ単体ではただの障害物だが、サラセニアが浮遊して魔力を解放することで

八方向に破裂する魔力弾になる。複数設置された場合は巻き込まれないように。

ダウン、仰け反りが無い上、技の発生・モーションが全般的に早い。正面への攻撃ばかりなので殴りに行く隙は多い。

機会を見たらすかさず接近して殴り、素早く離脱しよう。ヒット&アウェイが有効。

距離が遠い場合は遠距離スキルでの削り技に留めておく程度でいい。

---

## Episode 2 - 7 「謎の部屋」 (古代の迷宮)

BOSS

刃爪の君臨者

取り巻き

ガーゴイル

- 関連クエスト

- 攻略説明

所在地は雪女一族にとって秘伝とされてきた古代迷宮。  
ダイナマイトは右下の岩場に触れることで設置する。10カウント以内に大きく離れること。  
画面半分程度の範囲にいると即死級のダメージを食らってしまう。  
ワープエリアは敵全滅後のメッセージに従って、隣接するフロアの出口が回転する仕組み。  
(反時計回りで1個分なら、上のワープ装置での出口は右のフロア)

刃爪の君臨者はガーゴイルのアップバージョン。  
突進攻撃はキャラ位置に向かってくるが、図体がデカいので喰らい易い。  
羽を畳んでからの爆発攻撃時がチャンス、発動が終わるまで側面から攻撃を叩き込もう。

---

## Episode 2 - 8 「無抵抗の敵」 (地下墓地)

BOSS

イーブルアイマスター

取り巻き

イーブルアイ

- 関連クエスト

- 攻略説明

最強の敵(?)「岩」が登場するステージ。パズル的な要素がごく微量含まれている。  
岩と表示されている四角いブロックは通常攻撃コンボの吹き飛ばし効果で弾き飛ばすことができる。  
壊せるブロックと弾き飛ばせる岩をうまくどかしながら移動していくことになる。  
岩は八方向に向きを回転させることができるので、斜めにすれば岩同士の間をすり抜けられる。  
なお岩はしつこく攻撃を繰り返すと壊せる模様。

---

## Episode 2 - 9 「古代の回廊」 (亡者の洞窟)

BOSS

## 奈落の騎士

- 関連クエスト

- 攻略説明

途中の通路に敷き詰められている青い魔方陣は踏まないようにすること。  
踏むと前方から通路を塞ぐように氷塊が3つ飛んできて、触れただけで即死級の大ダメージを食らう。  
ある程度進んだところにある魔法装置を破壊することで魔方陣トラップを無効化できる。  
PTなら騎士が単独で先行し、魔法装置を破壊するほうがリスクが小さいかもしれない。

ボスのロマンチック騎士様は中々強敵、ソロだとここで一旦詰まるかも。  
雪の女王のような破裂攻撃はホーミング性能を持っており、距離を取っても避けきれない事が多い。  
近距離を維持して、破裂の隙間に入るようにして回避しよう。  
連続斬りのモーション中に横or後ろから殴るくらいだろうか、追記求む。

- アシュタールの涙

ガーゴイルの石像によって語られる、古代アシュタール王国のある英雄の悲劇を象徴するアイテム。  
クエストで要求されるアシュタールの涙(アイテム)は、ボス部屋の奥に1個だけ置いてある。  
曰くのある品だが、クエスト以外の使い道はとくに無いようだ。

---

## Episode 2 - 10 「氷の宮殿の秘密」 (氷の宮殿)

BOSS

ドレイク

取り巻き

氷の精霊 × 4

召喚

巨大な氷の精霊 × 4

- 関連クエスト

- 攻略説明

EP2の最終ステージ。2-7、2-8、2-9のボスの小型版が中ボスとして登場する。  
部屋は狭いがどれもパターンは同じである。  
最深部の大空洞には巨竜ドレイクが巢食っている。  
ドレイクは氷結効果のプレスや誘導する竜巻攻撃など多彩な攻撃を持つが、中でも独特かつ厄介なのが飛行しての焼き払いである。  
ドレイクは羽ばたくと一度画面外へ飛び去り、高速で広場上空を駆け抜ける。

飛行は一切の攻撃が効かないだけでなく、駆け抜けたラインに沿って時間差で端から端まで炎が走る。

安全地帯はラインから外れた箇所である。軌道を確認していればギリギリ逃げ込める。

地上にいる時、ドレイクの真正面以外に張り付けばなんとかいける。

魔術師は恐れず近づいてみると良い。

---

## サイドステージ

---

### 吹雪の谷

進入条件：戦記1-10クリア

#### BOSS

巨大な雪だるま

#### 取り巻き

ちびっこ雪だるま×3

#### 攻略解説

EP2に入ると同時に進入可能になるサイドステージ。ステージ構成は1ステージ。入り口から北方向にあるワープゾーンに入るとステージ開始(通常ステージの岩を壊したのと同じ扱い)。

MAPは縦4つ横4つ計16の閉鎖された小部屋で構成され、小部屋の敵を全滅させると次の部屋への通路が開かれる仕組み。

ただし、小部屋に出現している敵を全滅させても別のグループの敵が出現し、2~3連続で全滅させてはじめてその部屋が片付く。

敵の種類は2-1とほぼ同じで、ちびっこ雪だるま、雪だるま、白いオオカミ、ペンペンである。

途中にある氷のキューブは破壊できる。たまにマナ回復薬などが出る。

2-1と同じく巨大な雪だるま。ただし、ボス部屋はやや狭い。

倒すとインベントリではなく地面に「怒った雪だるまの封印箱」が落ちる。

箱から出る装備の名称は「怒った雪だるま」。

---

### イエティ高原

進入条件：戦記2-4クリア

必要アイテム：オオカミの毛皮(3個)

#### BOSS

興奮したイエティ(黒毛)、興奮したイエティ(投石)×2

#### 取り巻き

呪われたスノーモン

内部クエスト	NPC	備考
【イエティの村を守る兵士 イエティが嫌いなオオカミ】	戦士イエティ(MAP北端)	オオカミの霊石(0/1)
【家の修理】	修理工イエティ(MAP北端)	マンモスの牙(0/4)
【呪われた食べ物】	調理師イエティ(MAP北端)	食用キノコ(0/5)
【スノーモンのおかしな変化】	雪女の司祭(MAP北端、南側)	モングモング(0/3)
【呪われた友達 かわいそうなイエティ】	雪女の調査員(MAP北端)	雪原草(0/10)

## 攻略解説

イエティの住む高原であるが、ダークエルフの陰謀により精神操作されたモンスターの巣窟になっている。

スタート地点の扉を開くにはオオカミの毛皮3個を所持していく必要がある。

大きく分けて3つエリアに分かれており、敵が多く奥にNPCのイエティと雪女がいる北エリア、

NPC雪女と奥の部屋がボス部屋になっている南東エリア、クエストを進めることで入れる南エリアである。

雑魚は倒してもしばらくすると再び沸くが、ステージ開始後一定時間経過すると再沸きは無くなる。

南東エリアの奥にいるボスを倒せば単純にステージクリアになるが、

北側エリアの雪女の調査官のクエストを進めることで、南側の入り口を守っている雪女のそばの扉を開きくことができる。

また、雪女のクエストを進めることにより「イエティの洞窟」に進入できるようになる。

ボスは興奮したイエティ3体で、1体倒すごとにドキドキ ボックスLv2が自動的にインベントリに入る。

3体倒した時点で即ステージクリアとなる。ボーナス箱とボス箱は無い。

## イエティの洞窟への道

クエストに必要なアイテム	備考
オオカミの毛皮(3個)	イエティの高原の進入に必要
雪原草(10個)	イエティの高原の北エリアに落ちている、再沸きあり
呪われたオオカミの肉(10個)	呪われたオオカミより入手
あやしい石の欠片(1個)	北エリアの <b>完全に呪われたイエティ</b> より入手

手順	備考
1.北エリアでアイテムを集める	ここでオオカミの毛皮をもう3個集めておくといい
2.北エリアで雪女の調査官のクエスト 【呪われた友達 呪いにかかったかわいそうなイエティ】	

- 【呪われた友達 呪いにかかったかわいそうなおオカミ】 【呪われた～イエティ】クエ完了で発生
- 【邪悪な気覆われた石 あやしい石の欠片】
- 3.南エリアで調査に来た雪女のクエスト  
 【邪悪な気覆われた石 呪われた岩】 南エリアで呪われた岩を破壊する  
 【邪悪な気覆われた石 イエティの王に会いに】 イエティの高原のボスを倒す
- 4.もう一度イエティの高原に入り、クエストを完了する 「イエティの洞窟」に進入可能になる

## イエティの洞窟 (レイド/最大PT8人)

進入条件：イエティの高原でクエスト【邪悪な気覆われた石イエティの王に会いに】を完了  
 必要アイテム：イエティの洞窟鍵×人数(制限LVLv25～45)

### BOSS

イエティ王

### 取り巻き

深く呪われたイエティ(巨大雪玉)、呪われたイエティ(氷塊投げ) \* 氷柱落下あり

内部クエスト	NPC	備考
【イエティの洞窟入場】	イエティの洞窟鍵管理官聖女(入り口)	魔力の込められた石(1個)と鍵を交換
【神聖なる気の効能 呪われたスノーモンの浄化】	偵察に来た雪女のアイサ(入り口)	
【神聖なる気の効能 呪われたペンペンの浄化】	偵察に来た雪女のアイサ(入り口)	
【神聖なる気の効能 呪われたクマの浄化】	偵察に来た雪女のアイサ(入り口)	

### 攻略解説

イエティの王がいるという洞窟。入り口は門が固く閉じられ、イエティの洞窟の鍵がないと入れないが...

洞窟鍵は2-4のイエティを倒して入手するか、入り口にいる雪女NPCのクエストで**魔力の込められた石1個と交換**する。(EP3の神殿守護兵から入手可)

ただし、鍵の使用Lvが25～45なので、必然的にLv25～45のキャラクターしか洞窟内部に入れられない。

(イエティの洞窟に入るための方法は、「イエティの高原」の項に書いてあるのでそれを参照)

洞窟内は光の壁や扉で区切られ部屋のようになっている。部屋内の敵を全滅させると光の壁が消えて先に進むことができる。

狭い部屋に大量の敵が発生し、すぐに混戦を通り越してカオスな状態になる。

また、来た道を戻ろうとすると光の壁が邪魔をするだけでなく、大量の落石でダメージを受ける始末。

中盤は大量のダークエルフ イエティの群れ。ダークエルフはとにかく数が多く、イエティは巨大雪玉と高速氷塊投げが脅威。

中盤の呪われた岩を破壊する所は、一番奥にある呪われた岩を最初に破壊すると、ワープゾーンが開いて隠し部屋に行ける。

隠し部屋の中は大量の宝箱があり、イエティ王の奥歯を使用するクエスト（経験値多め）を受注できる。

ボスは正気を失った状態のイエティ王で、雪崩攻撃や押しつぶしなど高威力の攻撃を繰り返すうえ、取り巻きが酷い。

倒すとインベントリにイエティ王の宝物箱が入り、また周辺にイエティ王の というアイテムを撒き散らす。

なお、アイテムの用途は現在調査中である…。現在イエティ王が落とすものでクエストに使用するのは奥歯とアクセサリーのみ？

難易度はEP2とは思えないほど高いので、挑戦するのなら人数を8人揃えて行くのが望ましい。

適正レベルはLv30台だと思ったほうがいい。また、Lv30後半でも8%前後の経験値が得られる。

## 内部クエストの経路

### アイサルート

1. 【イエティの洞窟の調査】 NPC：偵察に来た雪女アイサ  
壊れた雪だるまと会話する。
  2. 【イエティの洞窟の調査 ダークエルフの宝石】 NPC：壊れた雪だるま  
「濁った気の宝石の欠片」5個を 偵察に来た雪女 \*ダークエルフ系ドロップ、取引可能  
アイサ に渡す。
  3. 【イエティの洞窟の調査 壊れた雪だるまの復活】 NPC：偵察に来た雪女アイサ  
「アイサの魔法が込められた玉」1個を 壊れた雪 \*玉はクエスト受諾時にアイサ  
だるま に渡す。 から渡される
  4. 【イエティの洞窟の調査 イエティ王が持っているアクセサリー】 NPC：壊れた雪だるま  
「イエティ王のアクセサリー」1個を 偵察に来た \*イエティ王撃破時にドロップ、取引不可  
雪女アイサ に渡す。
  5. 【イエティの洞窟の調査 呪われた岩の調査】 NPC：偵察に来た雪女アイサ  
「呪われた岩の欠片」2個を 偵察に来た雪女アイ \*呪われた岩を破壊した時に出る、取引不可  
サ に渡す。
- 最終的なクエスト褒賞：**アイサのネックレス** (紫文字、取引不可)

### 苦しむイエティルート

1. 【純粹で義理堅いイエティ 状況を把握するイエティ】 NPC：苦しむイエティ  
「呪われたイエティの毛皮」5個を 苦しむイエティ に渡す。
2. 【純粹で義理堅いイエティ ダークエルフの封印珠発見】 NPC：苦しむイエティ

- 「ダークエルフの封印珠」1個を苦しむイエティに渡す。 \*クエスト受諾後にイエティ王を倒すとドロップする
- 3.【純粹で義理堅いイエティ ダークエルフの悪行】 NPC：苦しむイエティ  
ダークエルフウィザード20体、アーチャー20体、ナイト10体を倒して報告。
- 4.【純粹で義理堅いイエティ(4) 雪の女王の安否】 NPC：苦しむイエティ  
イエティの洞窟入り口にいる偵察に来た雪女アイサと会話する。
- 5.【純粹で義理堅いイエティ(5) イエティを正気にさせる方法】 NPC：偵察に来た雪女アイサ  
「治療魔法が込められた雪だるま」1個を苦しむイエティに渡す。 \*クエスト受諾でアイサから受け取る
- 最終的なクエスト褒賞(選択)：義理と人情のブーツ or 義理と人情のシューズ or 義理と人情の靴 (橙色、取引不可)

---

## 封印された時の洞窟 - 暗黒の回廊

進入条件：戦記2-7でBOSS刃爪の君臨者と遭遇

### BOSS

イーブルアイマスター or 刃爪の君臨者

### 取り巻き

イーブルアイ × 2 or ガーゴイル × 2

### 攻略解説

古代アシュタル王国時代の遺跡。戦記2-7のボス、刃爪の君臨者と遭遇することで進入経路が開かれる。

スタート地点から北へ移動し、ワープポイントで転移するとステージ開始。

4×4の16部屋に仕切られた石造りの回廊を探索し、どこかにいるボスを倒せばクリア。位置はランダム。

部屋は4方向に進めるが通路は光の壁で封鎖されており、内部の敵を全滅させなければならない。

また、全滅させても通れない通路は鉄格子で仕切られている。

部屋にある宝箱からは肉やりんご、マナ回復薬、攻撃力や防御力が上がる祝福薬が出る。

敵は出現と同時に攻撃してくるため、ガーゴイル(大)の集団が現れた時は囲まれて大ダメージを受けないよう注意。

雑魚のドロップはEPステージと違っていろいろ、イーブルアイから邪気の眼とイーブルアイの羽はでないようだ。

ボスはイーブルアイマスターか刃爪の君臨者。戦い方はエピソードステージと同じでいい。

イーブルアイマスターは連続hitするビームのほかに石化光線を会得したようだ。

ボスを倒すと邪気を発する宝箱を落とす。中身は装飾装備と宝石の結晶Lv17が確認されている。

## 封印された時の洞窟 - 亡霊の地下監獄

進入条件：戦記2-7でBOSS刃爪の君臨者と遭遇

必要アイテム：地下監獄の鍵×人数

### 進入方法

スタート地点の西側にある門が内部への進入を拒んでいる。  
門を開くにはパーティー全員がそれぞれ**地下監獄の鍵**を所持している必要がある。  
地下監獄の鍵は戦記2-9、2-10のスケルトンルーキーが高確率でドロップする。  
特に2-10は入り口付近に多くのルーキーが出現するため、効率的である。

### BOSS

ソウルパニッシャー×3

### 取り巻き

スケルトンジェイルマスター×2

内部クエスト	NPC	備考
【バグロムの事情 バグロムの消息】	バナシタ (亡霊の地下監獄入り口)	
【無念の死】	スケルトン囚人 (東側・下の監獄)	スケルトンジェイラーのあばら骨(0/20)
【伝説のサソリ料理】	スケルトン宮廷料理人 (南側・右の監獄)	サソリの殻(0/20)、サソリの尻尾(0/1)

### 攻略解説

古代王国時代の監獄。深く呪われており、怨念により亡霊化した看守が大量に徘徊している。

スタート地点の門を開くには「地下監獄の鍵」で扉を開けなければならない。鍵はスケルトンルーキーが落とす。

また、スタート地点にいるスケルトンはバナシタという女性で、無実の罪で投獄された夫を探して欲しいと依頼してくる。

内部は大量の看守(スケルトンジェイラーとスケルトンジェイルマスター)が徘徊している。スケルトン化した囚人は敵ではない。

いくつかの監獄の扉は叩き続けることで破壊できるが、それ以外の扉を開くには条件を満たす必要がある。

バグロムのいる監獄の扉には「監獄の鍵」が必要。スケルトンジェイラーが低確率で落とす。

囚人たちは死に際して未練を残しているので、クエストを受けて願いを聞いてあげよう。

隠し部屋も多く存在するのであやしいところは探ってみよう。

中央の回廊に4つある封印石をすべて破壊すると南東の部屋の扉が開く。中にはボスのソフルパニッシャーがいる。

(ボス出現デモ中にスケルトンジェイルマスター×2に殴られるので魔術師や低LvなどHPの低いキャラは要注意)

ボスではあるが、雑魚の延長のような相手なので苦戦はしないだろう。

倒せばステージクリアとなるが、ボス箱は無い。また、ボス出現のあとも道を戻って地下監獄の探索は可能である。

魂の楔を持っていればバグロム護衛ミッションを遂行できる。死にやすいので全力で護衛しよう。

---

[戦記EP1](#) > [戦記EP2](#) > [戦記EP3](#) > [戦記EP4](#)

[伝説EP1](#) > [伝説EP2](#) > [伝説EP3](#) > [伝説EP4](#)

---

## コメントフォーム(エピソード2についての情報をお願いします)

- 2 - 9 でもし魔方陣を踏んでしまったら、氷の一番厚いところにあたるように立ち位置を微調整してじっとしているとダメージが40くらい(約10分の1)に激減します。範囲は狭いですが、無理によけるよりずっといいですよ。 -- 名無しさん (2007-11-15 06:07:43)
- 3列目のカウントダウンは上の柱2本目を越えると開始。雑魚\zakoを処理するなら -- 慧茄 DGF (2007-11-19 15:30:56)
- 処理するなら、その手前まででやると楽かも。 -- 慧茄 (2007-11-19 15:31:44)
- ドレイクは魔術師でも騎士でも近くでスキルを連発するのがおすすめ。技は確実によけて地上でとどまる時間にすばやく攻撃すること。攻撃動作を見せるまでは攻撃に専念すること -- ジオ (2008-06-16 21:46:39)
- 広場の流れ者のショーのクエで入場可能になる。魔力の込められた石を入り口の雪女に渡すと永久鍵が手に入るようになった。 -- イエティ洞窟 (2008-11-30 02:04:43)

名前:

コメント:

---