

第十一章 奈落

敵キャラはみんなアンデッドなので炎魔法が超強い。
このマップから「自爆」系のクリスタルなどが出現し始める。注意。
あと後半のパネル効果の意地悪さは異常。

見分け辛いけど、MAPの一部の薄っすらと地割れが走ってる部分が悪路地形。
2003マウンテンほどの鬱陶しさはないけど、地味に移動中に引っかかる。

- [11-1 死者の世界](#)
- [11-2 腐肉地獄](#)
- [11-3 大結晶採掘場](#)
- [11-4 地獄の口](#)
- [11-5 死を喰う花](#)
- [11-6 無限砲台](#)
- [11-7 死神賛美歌](#)

11-1 死者の世界

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....36
- 獲得PP.....1314
- 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
バイオハザード	36	111	41	31	17	11	3	B	†5 0		特技	不死者 闘志	1
がしゃどくろ	30	52	48	19	22	15	6	D	†30 0		特技	死者 回避 先制	2
ゴースト	30	37	29	25	33	14	4	D	†40 0		特技	浮遊移動 幽鬼 移動 霊体	2
戦士	30	82	48	30	17	13	5	C	†30 0		戦技		1
格闘家	30	87	50	29	18	14	5	C	†25 5		拳術	格闘	1
盗賊	30	64	36	25	10	13	6	D	†30 5		盗む	巾着切り	1
魔法使い	30	50	26	20	31	13	4	D	†5 10		魔法	魔法の知識	1
祈祷師	30	69	44	24	22	13	4	D	†10 10		神託	信仰	1
神官	30	70	32	26	27	11	4	D	†5 10		法術	癒し手	1

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	36	180	消滅	1

攻略

敵の数が多いので、初期の薬草x3 & 霊草x2を使っても間に合わない。
 とりあえず霊草x2はゴーストに、
 薬草の内2個は初期配置近くにいる戦士と格闘家に使うといい。
 この二体は「闘志」「気迫」を高確率で持っており、放置すると面倒なことになる。

11-2 腐肉地獄

- 出撃人数.....5
- MAPLv.....37
- 獲得PP.....683
- 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
召喚師	38	79	38	29	38	10	3	D	†5 10		具現	魔力具現化	1
魔獣使い	37	104	56	37	25	14	5	C	†20 5		調教	気合	2
ウルトラオーク	37	67	45	43	23	12	4	C	†5 0		特技	闘志 底力	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	37	186	汚染	3
青	37	186	敵無敵	1

攻略

初期薬草x3、初期霊草x2、敵の数が5体。
 楽勝かと思われがちだが、
 敵が死に際に自分中心の範囲2に「毒&暗闇100%付与」の自爆をしてくる。
 油断していると暗闇で足止めくらうので位置取りには慎重に。

11-3 大結晶採掘場

- 出撃人数.....5
- MAPLv.....37
- 獲得PP.....961
- 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
ヒッポグリフ	38	115	67	37	27	14	6	D	†20 0		特技	飛行移動 突進 反撃	2
カースマジシャン	37	87	50	27	36	14	5	D	†20 0		特技	ダッシュ 見切り 反撃	2
呪術師	37	73	34	25	36	10	4	D	†5 10		呪詛	刻印	2

狙撃手	38	75	54	36	10	11	4	D	†10 5		射撃	狙撃 暗視	1
-----	----	----	----	----	----	----	---	---	----------	--	----	-------	---

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	37	186	敵不死身	1
青	37	186	消滅	1
緑	37	186	敵無敵	1

攻略

実質青パネル上で敵を倒さなければいけない制限つきだが、MAP上での青の配置具合に加え、グリフォン&呪術師&狙撃手が距離を取りつつ移動するため非常に難度が高い。「体当たり」や「鉄槌」など、ノックバック手段があれば多少は楽になる。

グリフォンの攻撃力がおかしい。「突風」が痛いなんてもんじゃない。HPも高いので、薬草&霊草の内2個は出来るだけこいつらに使うといい。

11-4 地獄の口

- 出撃人数.....5
- MAPLv.....38
- 獲得PP.....937
- 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
レッドバット	36	62	46	25	28	15	6	D	†50 0		特技	浮遊移動 達人	2
リザードガード	37	104	52	34	21	12	5	B	†30 0		特技	防御 反撃	2
賢者	36	70	31	26	39	14	4	D	†5 10		真法	瞑想	1
狩人	36	84	45	29	22	13	5	D	†25 5		狩る	鷹眼	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	38	192	呪い	1
青	38	192	汚染	1
緑	38	192	進入禁止	1

攻略

リザードガード以外の敵は呪いパネル上に陣取っているため、倒すと洩れなく「カウントダウン」がついてくる。しかも進入禁止マスで縦横4マスを守られてるため、隣接が出来ない。リザードガードもきっちり汚染自爆してくる。

「免疫力」や「全異常無効」を持つ固有ユニットないしモンスターがいれば楽。
薬草壺草も「用意周到」があれば投げつけることが可能。

11-5 死を喰う花

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....38
- 獲得PP.....556
- BP取得条件.....レベル制限 回復アイテム未使用

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
侍	38	111	61	41	23	12	5	C	†30 0		一闪	先制	2
マーマン	38	85	42	34	34	13	7	D	†10 0		特技	水棲	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	38	192	味方ダメージ20%	1
青	38	192	ランダム状態異常発生	1

攻略

徐々に回復アイテム禁止, なのでBP獲得を狙うと非常にきつい。
20%ダメージ床か状態異常床かの二択。

敵は4体しかいないがMAPが非常に狭く、侍2体 + マーマン2体と取り合わせも最悪。

ただ、もしもこの時点までのBPと小さなボテチをきちんと回収してきているのなら、赤いかんざしと天蓋輪が2個ずつあるはずなので、それらを使えば勝機も見えてくる。
持久戦を仕掛ける場合、防御やバリア、薬草以外の回復手段必須。

11-6 無限砲台

- 出撃人数.....4
- MAPLv.....39
- 獲得PP.....690
- 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
錬金術師	30	70	41	28	24	11	4	D	†15 5		調合	用意周到 薬の知識	4
デビル	30	64	44	23	33	12	5	D	†20 0		特技	悪魔 練気 結界	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	39	198	味方ダメージ20%	1
青	39	198	敵無敵	2
緑	39	198	呪い	1

攻略

デビルを倒した後、錬金術師に「用意周到」で「調合」付き薬草霊草をぶん投げる。
それだけ。
かんざしや天蓋輪があるのなら尚良し。

11-7 死神賛美歌

- 出撃人数.....5
- MAPLv.....40
- 獲得PP.....845
- 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
死神四世	60	196	86	46	57	16	6	C	†20 20	エレボス・アルナイル ビキニアーマー 片割れのイヤリング	処刑	絶対支配 浮遊移動 ASシールド 先制	BOSS
死神五世	50	133	70	28	48	14	4	D	†5 15	エレボス・アルナイル 闇の衣 加速装置	処刑	絶対支配 死者 浮遊移動 ASシールド	BOSS
偽死神五世	50	171	72	36	43	15	5	D	†45 15	エレボス・アルナイル 黒衣 マント	処刑	絶対支配 反撃 全異常無効 金剛力	BOSS
忍者	40	83	67	31	20	15	6	D	†30 5		忍術	隠密移動	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	40	204	味方一撃死	1
青	40	204	敵無敵	1
緑	40	204	有利状態解消	1

攻略

その場で待機して、忍者が近づいてくるのを待つ。死神は「絶対支配」持ちなので霊草を出し惜しみするメリットはほとんどない。
忍者を倒したら、まずは五世を相手にしつつ、赤クリスタルを壊しておくこと。
五世の周囲5マス内に入るとポイズンが飛んで来る。
赤マス上だと「手加減」持ちの味方の攻撃や、毒ダメージですら致死攻撃となる。注意。

五世を倒したら偽五世が動き出すので、壁を作って魔法で倒す。

四世の倒し方はいつも通り。アンデットの死体はきちんと「処分」しておくこと。

デュラハンが仲間にいるならば、彼女を単騎でクリスタルに向かわせれば五世も四世も一切手出ししてこない。これはスケルトンやポイズンガード持ちandアンデッドになった人間ユニットで置き換えてもいい。

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

[第一章](#) [第二章](#) [第三章](#) [第四章](#) [第五章](#) [第六章](#) [第七章](#) [第八章](#) [第九章](#)
[第十章](#) [第十一章](#) [第十三章](#) [第十四章](#) [第十五章](#) [第十七章](#) [第十八章](#) [最終章](#)