

第十三章 天空都市

魔剣士や狂戦士などが登場し始め、マップ難易度もさらに上昇する。
敵の動向、クリスタルの効果などをしっかり把握しなければ勝つことは難しい。

- [13-1 もの悲しい目覚め](#)
- [13-2 いつか見たあの空](#)
- [13-3 震えるココロ](#)
- [13-4 そこにある奇蹟](#)
- [13-5 なにもない赤](#)
- [13-6 狂気の涙](#)
- [13-7 此处ではない何処か](#)

13-1 もの悲しい目覚め

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....41
- 獲得PP.....1184
- 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
魔剣士	41	51	78	37	33	15	6	C	†30 10		剣技	達人 覚醒	4
狂戦士	41	136	78	37	15	10	4	B	†25 0		暴走	突進 気迫	4

攻略

個々の敵の強さは相当だが、特におかしな仕掛けはない。
MAPも広く、強化を積む時間が十分にあるので、
敵到達前にパワーアップ、スピードアップ、バリアなどで味方を強化してしまえば楽勝。
「狙い撃ち」や「流星」などの必中攻撃があると魔剣士の相手も楽。

13-2 いつか見たあの空

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....42
- 獲得PP.....906
- 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
ふもっふ	42	107	62	44	35	13	5	D	†40 0		特技	潜在 先制	4
ふもっふ ライ	42	110	64	42	41	13	5	D	†40 0		特技	潜在 先制 浮遊移動	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	42	219	物理魔法逆転	1

青	42	219	物理魔法逆転	1
---	----	-----	--------	---

攻略

全域が「物理魔法逆転」パネルなので、賢者に「弓の技術」で弓を持たせて通常攻撃したり、格闘家や騎士のAスキルに「魔法」をつけて魔法攻撃などする必要がある。敵は「潜在」持ちなので、SPが2以上になる前になるべくまとめて倒す。

思い切って全員前衛職にしてクリスタルを挟む+後ろに人を置いて壁を作りクリスタルを巻き込みつつ「神託」中心に攻めると楽。パネル効果がなくなった後は「忍術」とかで。

13-3 震えるココロ

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....43
- 獲得PP.....1196
- 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
ふもっふフライ	43	130	72	50	43	13	5	D	†40 0		特技	潜在 先制 浮遊移動	2
魔剣士	43	58	72	45	37	15	6	C	†30 10		剣技	達人 覚醒	1
狂戦士	43	124	75	46	17	10	4	B	†25 0		暴走	突進 気迫	1
暗殺者	40	109	64	31	19	15	5	D	†15 5		抹殺	背襲 必中	1
賢者	40	73	52	30	34	14	4	D	†5 10		真法	瞑想	1
騎士	40	128	68	44	22	11	4	B	†25 0		宣誓	防御 警戒	2
召喚師	40	79	55	31	33	10	3	D	†5 10		具現	魔力具現化	1

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
カラー	43	450	自爆	1

攻略

初登場の「自爆」クリスタルは、パネル配置の関係で意外と対処が用意。

暗殺者、賢者、召喚師あたりはやわいのでさっさと倒しておく。魔剣士には必中技で、狂戦士と騎士はタフなので早めのブラインドで無力化しておく。問題は二体いるふもっふフライ。「潜在」があるので早めに倒したいが、ステータスが他のユニットと比べてずば抜けてるせいでどうしても後回しにせざるを得ない。

13-4 そこにある奇蹟

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....43
- 獲得PP.....1190
- 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
ドラゴンナイト	50	161	94	54	48	11	4	B	†10 0		特技	反撃	1
リザードガード	40	132	57	41	25	12	5	B	†30 0		特技	防御 反撃	3
ウルトラオーク	40	75	45	45	25	12	4	C	†5 0		特技	闘志 底力	2
シーモンスター	40	139	46	46	24	10	4	B	†5 0		特技	水棲	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	43	225	敵攻撃力強化	1
青	43	225	進入禁止	1
緑	43	225	防御力上昇	1

攻略

「見切り」をつけた騎士2人でイカとオークを食い止めている間に、左右にある青クリスタルを後衛4人で二手に分かれて破壊、緑マスに逃げ込む。グズグズしているとMAP奥のドラゴンナイトとリザードガードが進軍してくる。

遠距離攻撃手段を持つのはシーモンスターとドラゴンナイト。

特にドラゴンナイトの「地烈斬」は緑マス上でも赤マスの効果で後衛がまともに食らえば即死しうる威力。とりあえず後衛は緑マスに逃げ込んだ後もバリア必須+状態異常が通りやすいのでストップとか封印とか毒とか。イカも青FEを消費してストップさせてくるし、他の雑魚もクリティカルが出ると思わぬ痛手を受けるので注意。

危険を最小限に抑えるなら、全員緑マスに逃げ込んで「反撃」持ちで蓋をして「狙撃」持ちが壁越しに攻撃とか、時間はかかるけど。

13-5 なにもない赤

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....44
- 獲得PP.....677
- 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
ローレイ	36	94	41	32	36	13	7	D	†10 0		特技	水棲	2
コーボルド	36	88	54	31	26	13	5	C	†10 0		特技	気合 雄志 反撃	2

キングス スライム	40	71	51	32	22	10	3	D	†5 0		特技	増進減退 免疫力 スライム体	2
--------------	----	----	----	----	----	----	---	---	---------	--	----	-------------------	---

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	44	234	ワープ	1
青	44	234	味方最大HP低下	1
緑	44	234	進入禁止	1

攻略

どう見ても嫌がらせMAPです。本当に（ry
「移動 待機」とか「何もせず待機」とかで回転率を早くするとガンガンHPが減ってく。
「瞑想」「硬化」「ヒール」「手加減+雷撃」とかでなるべく時間を潰すこと。
「瞑想 リンフォース（癒し手）」していると、魔法ユニットはむしろHPが増えたりもする。
赤マスに乗った端から「光輝き」で即送り出して回転を早めるのも良い。

敵はどれも低レベルのうえ攻撃範囲外なら好戦的でなかったりするので結構余裕がある。
落ち着いて硬いキャラから送っていこう。

13-6 狂気の涙

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....45
- 獲得PP.....1272
- 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
魔剣士	41	50	73	39	33	15	6	C	†30 10		剣技	達人 覚醒 不動	1
呪術師	37	72	31	24	37	10	4	D	†5 10		呪詛	刻印 不動	2
祈禱師	37	72	31	24	37	13	4	D	†10 10		神託	信仰 不動	2
ふもっふ	40	96	61	40	33	13	5	D	†40 0		特技	潜在 先制	4

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	45	240	敵レベルアップ	1
青	45	240	遠距離攻撃無効	1
緑	45	240	敵無敵	1

攻略

固定砲台面。全域が青パネルの中、人間ユニットの立つマスだけが赤パネル。
いつかのアンデットナイのように放っておくとどんどんLvUPしていくが、
MAPが狭いので人間ユニットがどれも脆いので自然と短期決戦になる。

不安ならブラインド対策くらいはしておくといい。

相手に隣接さえしてれば魔法や銃撃も通る。逆に槍や刀でも隣接してないとNG。
焦りがちだが、初手で「瞑想」「バリアor抱擁orインブレイス」くらいはしておくといいよ。

13-7 此处ではない何処か

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....46
- 獲得PP.....238
- 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
アレックス	71	291	126	61	56	11	5	B	+20 5	ロングソード【強】 馬鹿には見えない服 ドラゴンオーブ	聖剣	底力 無我の境地 転移移動 ASシールド	BOSS

攻略

全マス悪路地形。「隠密移動」か「転移移動」はほぼ必須。
初期位置の部屋からアレックスを出さないようにして、通路から魔法を連発すればいい。
瀕死になると必中以外の攻撃は当たらなくなるので注意。
アレックスの初手は高確率で「無命剣」なので、「かんざし+防御」で受けること。

リナを「見切り」+「防御」で通路に立たせ、後方でエンブレム持ちが具現化を召喚すればアレックスに後ろへ回り込まれることがなくなり安定化するのでオススメ。

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](#)