

第十四章 王道

グリフォンうぜえwww

後衛キャラは特に注意。壁張りを怠らないこと。気を抜くと集中攻撃であつという間に死ぬ。

- [14-1 持たざる者](#)
- [14-2 利用する者される者](#)
- [14-3 偽らざる者](#)
- [14-4 愛に全てを](#)

14-1 持たざる者

- 出撃人数.....5
- MAPLv.....47
- 獲得PP.....1496
- 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
キングスライム	37	61	48	29	21	10	3	D	†50		特技	増進減退 免疫カスライム体	3
ウルトラオーク	37	70	41	41	22	12	4	C	†50		特技	闘志 底力	3
カースマジシャン	37	85	50	25	33	14	5	D	†200		特技	ダッシュ 見切り反撃	3
レッドバット	37	62	47	26	30	15	6	D	†500		特技	浮遊移動 達人	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	47	258	味方防御力低下	1

攻略

全域が味方防御力低下.....と思いきや、上下の部分にはクリスタルの効果が無い。

それさえ気が付けばボーナスマップも同然。敵のレベルも低い。

ただし敵が密集しているので素のままでは動きにくかったりする。不安なら対策しておこう。

14-2 利用する者される者

- 出撃人数.....5
- MAPLv.....47
- 獲得PP.....996
- 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	47	95	60	38	42	15	6	D	†500		特技	浮遊移動 達人	2

グリフォン	47	131	78	48	30	14	6	D	†200		特技	飛行移動 突進 反撃	4
-------	----	-----	----	----	----	----	---	---	------	--	----	---------------	---

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	47	258	一時停止	4
青	47	258	HP回復100%	1

攻略

赤クリスタルUzeeeeeeee!!

HP258が4個もあるので破壊に回っていたら敵のグリフォンとコウモリにリンチされる。

弓や銃など、遠距離攻撃手段を多く用意しよう。

緑ELがどんどん出るので、狩人の「天誅」等と相性がいい。

敵の手数が多い上にグリフォンのSTRの高さが異常で、魔法ユニットはやや使い辛い。

速攻で青クリスタルを破壊したほうがいいように見えるが、グリフォンの数を減らすのを優先するほうが案外安定する。回復している暇はないので用意周到をつけるとよい。

14-3 偽らざる者

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....48
- 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
スカイルーラー	48	152	77	46	40	14	6	D	†200		特技	飛行移動 突進 反撃	5

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	48	267	味方行動禁止	1
青	48	267	空気化	1
緑	48	267	防御力低下	1

攻略

鬼物理MAP。壁を作れないので魔法ユニットを出してもすぐ殺される。

でも遠距離攻撃手段は必須。具体的には「弓+鷹眼」とか。

「突風」は実は背面物理攻撃、なので「達人」や「回避」があれば無力化できる。

一人だけわざとVITを下げた忍者をMAP中央の青マスに出し、回避オトリにするといい。

敵はHP&VITの低い敵を優先して狙ってくるので、面白いように敵が集まる。

「短剣+マント+回避」で95%だが、「重装備可能」があれば99%まで回避を上げられる。

14-4 愛に全てを

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....49
- 獲得PP.....3148

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
嫁様	75	250	129	52	64	11	4	D	†10 15	素手 ビキニアーマー ティアラ	全魔法	達人 結界 心眼 AS シールド	BOSS
ミルミ	99	467	203	142	118	13	5	D	†20 15	† メイド服 巻物	仕手 戦技	癒し手 心眼 洞察 AS シールド	1
メイド (拳)	99	384	178	106	85	18	6	C	†40 10	素手 メイド服 加速装置	仕手 抹殺	幽鬼移動 臨機応 変 背襲 AS シールド	1
メイド (銃)	99	409	154	110	67	14	5	D	†30 20	ゴム銃 メイド服 マント	仕手 射撃	暗視 根 性 潜在 AS シールド	1
メイド (刀)	99	439	182	114	89	13	5	C	†30 10	鞘 メイド服 パワーバン グル	仕手 一閃	無心 見 切り 先制 AS シールド	1
メイド (槍)	99	439	168	132	77	13	5	D	†20 10	ゴメス自身 メイド服 シールドブ レスレット	仕手 宣誓	反撃 底 力 闘志 AS シールド	1
メイド (針)	99	409	162	110	93	12	4	D	†15 10	バールのよ うなもの メイド服 マジックリ ング	仕手 調合	弱肉強食 用意周 到 調合 AS シールド	1
メイド (弓)	99	384	154	106	100	12	5	D	†30 10	スリング ショット メイド服 バトルブ ーツ	仕手 狩る	狙撃 必 中 鷹眼 AS シールド	1
メイド (鎌)	99	384	126	110	108	11	4	D	†15 10	エレボス・ アルナイル メイド服 ドラゴン オーブ	仕手 呪詛	転移移動 練気 結界 AS シールド	1

メイド (砲)	99	595	196	120	71	10	4	D	† 15 10	月光 メイド服 ウッドブ ローチ	仕手	防御 警戒 金剛力 ASシールド	1
------------	----	-----	-----	-----	----	----	---	---	------------	---------------------------	----	------------------------	---

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
カラー	49	540	進入禁止	1

攻略

メイドが動き出す前に属性放出とか駆使してクリスタルの色を変える。二回目の行動から突っ込んでくる為迅速に、嫁様を倒せば戦闘終了なので、ZOC「B」以上の「防御」持ち（できれば天蓋輪装備）を一人ミルミにぶつけ、残りの五人で嫁様を集中攻撃する。

嫁様自身の能力はそう高くは無いので問題はないはず。オートレイズは可能なら解除しておくこと。

一度クリスタルを変えた後は青カラーを維持しないと左右のメイドが流れ込んでくるが、洞察+新月で容易に調整できる為嫁様に向かわせる五人のうち一人はひたすら待機しておいてもいい。

嫁様は結界持ちで攻撃していると硬くなるうえSPが溜まるとでブラックホールを使ってくるが、これも新月で完封できる。

ミルミは必中攻撃を持たないので、修羅に重装備+心眼+回避を持たせればほぼ安全。

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](#)