

第十七章 神殿

敵は汎用ユニットのみ。終盤だからかマップが鬼畜ってレベルじゃない。

- [17-1 石柱回廊](#)
- [17-2 結晶精錬室](#)
- [17-3 無敵ルーム](#)
- [17-4 機械仕掛けの水路](#)
- [17-5 蟻地獄](#)
- [17-6 祭壇](#)

17-1 石柱回廊

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....55
- 獲得PP.....1254
- 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
格闘家	55	202	103	52	39	14	5	C	† 25 5		拳術	格闘	2
戦士	55	181	99	67	31	13	5	C	† 30 0		戦技		2
盗賊	55	155	72	49	20	13	6	D	† 30 5		盗む	巾着切り	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	55	316	味方最大HP低下	2

攻略

全域赤パネル。安全策に走るのならば真っ先に赤クリスタルを破壊しておこう。
4回ターンが回ってくる頃にはHPが2/3になってるので結構脅威。
可能ならばクリスタル破壊時に格闘家と盗賊の進路もZOC持ち前衛で妨害しておくといい。

敵は物理ユニットしかいないので高VIT職 + 闘志でいけば楽になるが、
相手が「闘志」や「気迫」を持ってたりでINT攻撃手段がないとやや火力に乏しくなる。

17-2 結晶精錬室

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....56
- 獲得PP.....1158
- 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
祈祷師	56	148	72	51	57	13	4	D	† 10 10		神託	信仰	2
呪術師	56	118	52	38	60	10	4	D	† 5 10		呪詛	刻印	2
狙撃手	56	142	73	62	19	11	4	D	† 10 5		射撃	狙撃 暗視	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	56	322	味方最大HP低下	2
青	56	322	味方弱体化	2

攻略

全域赤or青だが、例によって青マスの上では絶対に待機してはいけない。
 クリスタルも破壊しにくい位置にあるので、どうするかは考えもの。
 遠距離物理&魔法要員を多めに用意すれば、青パネルに乗らずにゴリ押し可能。
 「信仰」抜き「雷撃」なんかが射程・範囲的にも使い勝手がいい。

さっきとは逆に、敵は狙撃手以外は魔法ユニット中心。
 高INTユニットや「免疫力」「全異常無効」を持つ魔物を連れて行くと楽。

17-3 無敵ルーム

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....56
- 獲得PP.....1321
- 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	61	169	67	43	74	10	3	D	†5 10		具現	魔力具現化	1
神官	56	145	61	52	57	11	4	D	†5 10		法術	癒し手	1
神官	51	137	56	46	49	11	4	D	†5 10		法術	癒し手	2
魔獣使い	56	159	90	67	41	14	5	C	†20 5		調教	気合	2
魔獣使い	51	138	78	55	38	14	5	C	†20 5		調教	気合	1

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
カラー	43	450	敵無敵	1

攻略

敵は召喚師以外、物理にも魔法にも強くHPも多いバランス編成。
 魔獣使いが三体もいるので、「臨機応変」対策に「シール」か「時間停止」があるといい。

無敵パネルに関しては、あまり敵が乗ってくれないように祈るしかない。
 敵がELをガンガン出すせいか、変えようと思えばカラークリスタルを変えるのは容易。

17-4 機械仕掛けの水路

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....57
- 獲得PP.....1176

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
騎士	57	220	90	74	30	11	4	B	†250		宣誓	防御警戒	2
狂戦士	57	204	112	54	21	10	4	B	†250		暴走	突進気迫	2
星読み	57	109	49	43	60	12	3	D	†510		占星	属性放出	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	57	328	進入禁止	1
青	57	328	遠距離攻撃無効	1
緑	57	328	ワープ	2

攻略

迷路のように入り組んだMAP。

初期状態では全域が遠距離攻撃禁止のまま騎士2体と戦わなくてはならない。

きっちり横から星詠みの「流星」や「雷撃」も飛んで来るし、味方への回復や補助ですら隣接してないと無効になる。

騎士は闘志を持っていたりもするので生半可な物理攻撃は通らないしHPだて多い。

がちんこで戦うよりはロックバックさせて転送してしまうか、幽鬼移動などで後ろのワープパネルに回ってしまうのがいい。

一番良いのは全員がノーコスト遠距離スキルを持った状態で「転移移動」をセットし挑む事。

星詠みのいる場所にさえ移動して葬ってしまえば立場は逆転する。

とは言ってもやはり硬いので、物理ユニットもポイズンか何かで毒状態に出来るようにしておくといい。

よっぽどの事が無い限り困る事はないが「幽鬼移動」では水辺が渡れないキャラがあるので注意。

17-5 蟻地獄

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....57
- 獲得PP.....1568
- 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
狩人	57	174	74	54	49	13	5	D	†255		狩る	鷹眼	2
暗殺者	57	177	101	46	31	15	5	D	†155		抹殺	背襲 必中	2
忍者	57	150	101	45	31	15	6	D	†305		忍術	隠密移動	2
錬金術師	57	150	75	59	43	11	4	D	†155		調査	用意周到 薬の知識	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	57	328	move1	1
青	57	328	進入禁止	1

攻略

敵は勝手にMAP中央の蟻地獄に突っ込んでくれる。
横から来る暗殺者を始末しつつ、バリアやパワーアップで味方を強化したら、
こちらも硬さに自信のある前衛を3人ばかり放り込もう。
残り3人ほどは横から錬金術師を始末しつつ上に抜ければいい。

狙撃手6人とかで挑んで入り口から撃ちまくれば恐ろしく楽。召還もあり。

17-6 祭壇

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....58
- 獲得PP.....1205
- BP取得条件.....レベル制限 全ての敵を撃破

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
ブライアン	1	16	13	9	5	13	5	C	†20 5	ロング ソード レザープ レイト	戦技		BOSS
エンリュウ	1	18	10	8	6	14	5	C	†25 5	グローブ レザープ レイト	拳術	格闘	BOSS
ファルコン	1	14	12	8	5	13	6	D	†30 5	ダガー レザープ レイト	盗む	巾着 切り	BOSS
修羅	80	変動	変動	変動	変動	13	5	B	†変動 変動	変動	変動	変動	1
侍	63	209	109	75	50	12	5	C	†30 0		一閃	先制	1
魔法使い	63	122	61	45	69	13	4	D	†5 10		魔法	魔法 の知識	1
賢者	63	132	57	44	78	14	4	D	†5 10		真法	瞑想	1
魔剣士	63	86	115	71	51	15	6	C	†30 10		剣技	達人 覚醒	1

攻略

実質修羅がボスのMAP。
BP獲得を狙うなら3馬鹿は邪魔以外の何者でもない。ZOCやSPを盗んできたりなど。
修羅は銃とか装備してるときがあるのでその時はF12したほうがいいかも。

敵ユニットの範囲攻撃に三馬鹿が巻き込まれないよう注意。

念を押すなら【反撃】【先制】は外しておこう。

こちらのINTにもよるが、Lv80修羅には状態異常が通る。
残り一体にしてしまえば封印とストップでほぼハメれるので対処は容易。
HPも多いはずなので毒にするだけでも随分と違う。

- 17-4は騎士2人を早い内にワーブマスに鉄槌なりで吹っ飛ばせば楽だったよ -- 名無しさん (2009-02-06 14:14:48)

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

投稿

[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](#)