

- ・ ラナのところで汎用ユニットを3人雇うと選択可
- ・ BP、小さなポテチは獲得できない、逆に言うとレベル制限なし。
- ・ ここに出現する特殊なモンスター（憑依持ちふもっふフライ、ホーリーゴーレムなど）は捕獲不可なので注意。
- ・ 2周目に突入すると再度入り口をクリアしなければ中に入れないが、攻略済みの階層はスルーしていきなり上層に挑める（ボスなどは復活）。
- ・ 不可侵ではウォーターを倒して少し経つと特殊な敵ユニットが出現するが、これはウォーター姉妹と違って放置し初期位置の敵を全滅させても戦闘終了にならない。
対策無しに勝てる相手では無いので長期戦になる場合はウォーターの扱いには注意すること。
- ・ クリア済みの階層に再挑戦すると、敵味方の配置が完全にランダムフリーバトルに突入する。
ただし初回挑戦時の敵一体が固定出撃（アレクサンダー・ふもっふフライ除く）である以外は敵兵種もランダム。
第8層では最奥部にキングふもっふ又はブル・アイズ・柯イト・ワゴンが鎮座している。
最上階は不可侵の塔限定モンスター+大悪魔（ガーゴイル）のみが登場する。

- ・ [不可侵の塔・入り口](#)
- ・ [不可侵の塔・第1層](#)
- ・ [不可侵の塔・第2層](#)
- ・ [不可侵の塔・第3層](#)
- ・ [不可侵の塔・第4層](#)
- ・ [不可侵の塔・第5層](#)
- ・ [不可侵の塔・狭間](#)
- ・ [不可侵の塔・第6層](#)
- ・ [不可侵の塔・第7層](#)
- ・ [不可侵の塔・第8層](#)
- ・ [不可侵の塔・最上階](#)
- ・ [Ex：ブラッドウォーター戦](#)
- ・ [絶対世界](#)

不可侵の塔・入り口

- ・ 出撃人数.....6
- ・ MAPLv.....5
- ・ 獲得PP.....215

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
天使	10	27	21	7	17	10	3	D	↑5 15	トライデント マジック ローブ 天蓋輪	顕現	浮遊移動 全異常無効 警戒 金剛力	BOSS
ホーリー ゴーレム	5	38	22	15	14	10	5	A	↑5 5		排除	浮遊移動 全異常無効 不動 警戒	4

攻略

基本的にゴーレムは「セイント」、天使は「バースト」ばかりなのでINTが低いと苦しい。
下手に攻撃を分散させず、基本に忠実に一体ずつ集中攻撃で落としていこう。
天使はオートレイズ持ちなので倒したつもりが倒せてなかった、なんてことのないように。
一見「心眼」があれば完封できそうだが、ゴーレムは稀に体当たりしてくる上に条件が揃えば「ホーリー」も撃ってくる。
天使もSPが溜まれば「ニュークリア」を唱えるし、「グランドクロス」を発動することもあるので油断は禁物。
もっとも、そこまで戦闘が長期化することはまずないだろう。本編の後に回してしまえば一人でも勝てる。

不可侵の塔・第1層

- ・ 出撃人数.....6
- ・ MAPLv.....1

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
にんぎょさん	1	25	22	16	13	15	8	D	†5 10		特技	水棲 練 気反撃 根 性	1
マンドレイク	1	40	17	11	13	10	3	D	†5 0		吸収	水吸収 免疫力 増進減退 不動	1
モグラ	1	33	24	15	8	13	5	C	†20 5	ロングソード クローズ アーマー	戦技		1

その他ユニットが3体（ランダム）

攻略

水場に足を取られるのが少々鬱陶しいが、敵は分散しているし数も少ないので問題はないはず。

不可侵の塔・第2層

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....10
- 獲得PP.....348

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
タルタロス	10	57	30	21	10	11	4	B	†25 0	トライデント リングメ イル	宣誓	防御 警戒 反撃	1

その他ユニットが5体（ランダム）

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
カラー	10	144	一時停止	1

攻略

部隊が二つに隔離されるため、物理・魔法のバランスはよく考えて配置したい。
左下側は一時停止で進撃が遅れるはずなので、タルタロスの相手をするようになるのは右上側のはず。
とりあえず「防御」がある点だけ気を付けていれば大丈夫だろう。

不可侵の塔・第3層

- 出撃人数.....6

MAPLv.....25

・獲得PP.....600

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
スターライト	25	71	36	25	26	14	5	D	†20 10		特技	用意周到 癒し手 結界 心眼	1
セイント	25	91	40	23	19	11	6	B	†10 10		特技	飛行移動 闘志 増進減退 反撃	1
トルネード	25	66	43	21	20	15	7	D	†50 10		特技	回避 背襲 蘇生クイック 加速	1

その他ユニットが3体(ランダム)

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	25	123	物理魔法逆転	2

攻略

トルネードは左、セイントは上、スターライトは右に分散し、後はランダムユニットが点在する布陣。

ユニット性能は左が物理特化だが紙、上は体力こそあるが魔法に弱く、右がバランス型。

高レベル挑戦ならともかくMAPLv前後で具現化3体を同時に相手にするのは苦しいかも。

苦戦するようであれば左側へ全軍進撃してトルネードから倒すと楽。「強制解除」が使えるならうまく活用したい。

不可侵の塔・第4層

- ・ 出撃人数.....6
- ・ MAPLv.....40
- ・ 獲得PP.....870

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
おねえさん	40	100	57	34	40	14	5	D	†5 10	釘バット ドラゴン ロープ バトルブーツ	真法 魔法 呪詛	瞑想 魔法 の知識 明鏡止水 転移移動	1
パッケ	40	170	78	34	32	15	6	D	†15 5	ガントレット ドラゴンベ スト ウッドブ ローチ	抹殺 拳術 調合	背襲 必中 速攻 先制	1

ヒルダ	40	96	57	33	38	13	4	D	†5 10	釘バット ドラゴン ロープ ポイズン ガード	魔法 呪詛 真法	魔法の知 識 潜在 結界 明鏡 止水	1
はらぺこ 青虫	40	127	54	43	30	11	4	D	†15 5	リボルバー カノン ドラゴンベ スト アミュレッ ト	調合 呪詛 魔法	用意周到 薬の知識 金剛力 暗 視	1

その他ユニットが2体(ランダム)

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	40	204	味方道具禁止	1
青	40	204	味方道具禁止	1
緑	40	204	味方防御力低下	1

攻略

例によって味方分断マップ。水場が多いが緑マス上に陣取るのだけは厳禁。敵のスキルもバランス良く構成されており小細工が効かない。正攻法でも敵の行動と装備が噛み合っていない感がある。魔法ユニットは釘バットでINT落ちてるし青虫はほとんど銃撃ってこないし。

不可侵の塔・第5層

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....55
- 獲得PP.....1140

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
ブリザード (ノーマル)	55	198	99	66	58	13	4	B	†15 10		特技	防御 洞察 潜在 反撃	2
ブリザード (アタック)	55	198	117	45	68	13	5	C	†30 10		特技	防御 洞察 潜在 反撃	2
ブリザード (ディフェンス)	55	198	88	78	49	13	3	A	†5 10		特技	防御 洞察 潜在 反撃	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
カラー	55	633	進入禁止	1

攻略

開幕早々赤カラーに閉じ込められているため対策必須。
 敵はタイプごとに長所と短所がはっきりしている。
 一番厄介なのはアタックシフトだが隣接攻撃では反撃を貰うし魔法にも強い。
 どいつも攻撃は氷魔法中心なので、落としやすいところから落としていった方が楽かも。

この辺から本編クリア直後のレベルでもそろそろ楽勝とは言えなくなってくる。

不可侵の塔・狭間

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....70
- 獲得PP.....1410

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
ゴスロリ子	70	233	86	65	96	10	3	D	†5 10	ひのきのぼう ビキニアーマー マジックリング	具現星魔法	魔力具現化 魔法の知識 明鏡止水 結界	1
アレクサンダー	70	336	137	89	30	10	4	B	†5 0		作業	機械 全異常 無効 不動 狙撃	5

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	70	403	停止付加	1
青	70	403	ワープ	1

攻略

下手にワープして敵陣真っ只中に放り込まれるとまず生還できない。
 特に魔法ユニットはもって2~3発というところなので、時間はかかるが待ち戦法で。
 アレクサンダーは魔法に弱いため、こっちに飛ばされてくれば逆に袋叩きにできる。
 もっとも、本陣ど真ん中にワープされたときに攻撃を食らうのは仕方ないが、
 橋の向かいから魔法ユニットが狙撃されることのないよう配置には注意。

不可侵の塔・第6層

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....75
- 獲得PP.....1500

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
-------	----	----	-----	-----	-----	-------	------	-----	----	----	------	------	---

オメガ	75	360	147	97	33	10	4	B	†5 0		作業	機械 全異常 無効 不動 狙撃	1
ふもっふフ ライ	75	222	123	84		13	5	D	†40 0		特技	浮遊移動 潜 在 先制 憑依	5

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	75	432	防御力上昇	1

攻略

見た目こそまるで違うがふもっふフライの能力は本来のそれとほぼ同じ。
ただし唯一にして最大の違いは「憑依」持ちだという点。ロザリオorタリスマンで対策を打たないとまず死ぬる。
オメガも第6層のアレクサンダー同様、性能はゴーレムと同じである。

フライの攻撃とオメガの射撃をまともに食らい続けていると持たないため
必然的に赤マス上で戦わざるを得なくなりがちだが、フライも赤マスに乗るため泥仕合化しやすい。
前衛ユニットには少しでもダメージを稼ぐための「先制」とか、HP吸収やオメガの装甲を破りやすい「剣技」など
計画的なスキル装備をさせておかないと苦戦を強いられることは必至。
恐らく敵のダメージソースで一番脅威なのは「ふもっふホーリー」なので敵のSPにも注意を。

不可侵の塔・第7層

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....80
- 獲得PP.....1590

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
ファイア	80	228	128	72	113	13	5	D	†50 10		特技	ダッシュ 隠密 移動 調合 臨機応変	2
ファイア	80	267	156	84	107	14	4	C	†30 10		特技	先制 速攻 見切り 無心	2
ファイア	80	305	144	108	99	11	3	A	†5 10		特技	転移移動 闘志 底力 不動	2

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	80	460	消滅	1
青	80	460	消滅	1
緑	80	460	消滅	1

攻略

三度味方分離マップ。
初期配置では が右上、 が左下に近く が半々なのだが、時々 が二体とも左下に向かうことがある。
こうなるとただでさえ 相手に苦戦するのが余計に苦しくなるのでF12した方が良い。

は が開幕直後の「力溜め」で放出した赤FEでフレイムを撃ってこようとする。これさえ流してしまえば何とかなるだろう。
 は「先制」「無心」が鬱陶しい。「投げる」とかで削った後は魔法で速やかに撃破。「コープスダンス」は一回は食らう覚悟をしておいた方がいいかも知れない。
 一番厄介なのは、転移移動で前衛を通り抜けて後衛が噛まれたら一発でアウト。しかもクリスタル効果で蘇生できないのが困りもの。念のため「天蓋輪」は装備させておくべき。その上「闘志」持ちなので通常攻撃はまず弾かれる。VIT無視・魔法・状態異常などで対策を。「トリプルプレス」はFEを三色食われると前衛でも瀕死、場合によっては即死するので注意。

「強制解除」を使えば嘘みたいに楽

不可侵の塔・第8層

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....85
- 獲得PP.....2562

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
魔神	99	225	148	99	99	10	0	A	↑5 10		暗雲	無敵 ASシールド 気合 底力	1
魔神(腕)	99	324	127	85	85	10	0	A	↑5 10		暗雲	憑依 ASシールド 気合 底力	4
ミニオン	85	256	153	88	108	11	5	B	↑20 0		暗魔術	悪魔 浮遊移動 全異常無効 呪い	4

クリスタル色	Lv	HP	効果	数
赤	85	489	敵無敵	1
青	85	489	ワープ	1
緑	85	489	進入禁止	1

攻略

ミニオンが「憑依」持ちなのでカウントダウン対策必須。
 腕パーツは「バースト+」、SPが溜まると「メテオ」を使用。魔神本体は2ターンおきに「ディメンジョン」（1～現HP-1ダメージ）使用。
 ミニオンは攻撃範囲に入ると一斉に動き出す。（未確認、もしかしたらターン始動と重なったかも）
 個々のHPはさほど高くはないため、片方の通路に壁を作って一人一人全力で倒していくといい。
 できればトドメを刺すときはロザリオ持ちor異常無効スキル持ちで。
 ミニオンと腕パーツをすべて片付けたら、「防御」持ちユニット（バリア付加）一人で本体に接近。「グランドプレス」を受ける。（範囲：プレス6）
 あとは総攻撃。ちなみにパワーアップ付加のフレアとかなら一撃。
 「詩う」や「神託」などで補助をしっかりしておけばそれほど辛い相手ではない。

不可侵の塔・最上階

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....90
- 獲得PP.....975

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
アグネファイア	100	1000	186	116	64	13	5	B	†400	ゴメス自身 きぐるみ パワーバングル	炎魔時魔法	気合 反撃 底力 ASシールド	BOSS
ブリザード	100	708	148	98	102	11	4	D	†205	スリング ショット 馬鹿には 見えない 服 ドラゴン オーブ	氷魔時魔法	瞑想 警戒 練気 ASシールド	BOSS
ライスパーク	100	820	164	88	78	14	6	C	†5015	ロング ソード 馬鹿には 見えない 服 マント	雷魔時魔法	達人 結界 根性 ASシールド	BOSS

攻略

三将軍はSpが3になると「マップ上方へワープ 固有の必殺技」を使う。使用した次のターンにもランダムワープ。
アグネファイアは「グラウンド・ゼロ」（敵全体、[物理+魔法]×66%威力、必中）
ブリザードは「エターナルフォースブリザード」（単体、有利状態解消、ガードブレイク&封印&ストップ付加100%）
ライスパークは「疾風怒濤」（味方全体、即AT、リジェネ&Powアップ&Speedアップ&バリア付加100%）

初ターンでいきなりブリザードがEFBを撃ってくる。対象がロザリオ持ちなら無効化できるが、通常時でも射撃が厄介なライスパーク、EFB持ちのブリザードをまずは倒す。パワーアップ状態やインフェルノなどの強力な魔法を活用すればSpが溜まりきる前に二人とも片付けられるはず。「グラウンド・ゼロ」はバリアを全員に張っておけば50前後くらいのダメージで済む。

敵は残り一人になると「クイックタイム」を使用してくるので注意。

Ex：ブラッドウォーター戦

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
ブラッドウォーター	100	3840	0	0	0	13	8	A	†1010		喰	朱の波動 幸運 ワープ 絶対支配	1

攻略

不可侵の塔ならどこでも出現するので、特に理由がない限りは一層で迎え撃つといい。

まずは準備。

敵は「幸運」持ちなので「必中」または必中の技は必須。「詩う」や「神託」などの補助スキルも当然必須。「底力」を全員に持たせておく。

その他、「速攻」「覚醒」「明鏡止水」などをAスキルにあわせて装備。

出撃したら、とりあえず邪魔な雑魚敵は一体残して全員倒す。

ZOCがDで通常攻撃しない(=チャージキャンセルされない)ユニットを残しておくといい。

全員を瀕死にして、Spを3まで貯め、FEを整えたらウォーターを探す。一度目に出てくるウォーターは普通のウォーター。

ウォーターを倒したら数ターン後に自動的にブラッドウォーターが降臨するので、その間に強化を済ます。

パワーアップを優先して付加させる。次にスピードアップ。バリア、リジェネはいらない。

ブラッドウォーターは毎ターン「喰」(消滅効果、100%)を使用する。

ここまで準備をしてればひたすら攻撃をしてればok。

ちなみに「喰」の対象になったユニットは戦闘不能にしておけば消滅しない。利用するのはレベルが低くて攻撃が間に合わないとき位だが。

絶対世界

- 出撃人数.....6
- MAPLv.....100
- 獲得PP.....0

ネタバレ回避

[こちらへ](#)

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

投稿