

## 不可侵の塔 / 25階 ~ 最上階

- ▶ 不可侵の塔 2 5 階
  - ▶ 25階 魔王城 テラス / vs虚ろの存在
  - ▶ 26階 水も滴るいい洞窟 道中 / vs虚ろの存在
  - ▶ 27階 BOSS / もしもアレックスが (x5) (x2)
- ▶ 不可侵の塔 2 8 階
  - ▶ 28階 孤島の城 地下礼拝堂 / vs虚ろの存在
  - ▶ 29階 培養施設内 制御室 / vs虚ろの存在
  - ▶ 30階 BOSS / もしも魔王軍が (x6)
- ▶ 不可侵の塔最上階 / もしも恍惚なる闇が
- ▶ 最上階 ネタバレ
- ▶ ???

不可侵の塔/概要 ・ 不可侵の塔/~ 12F ・ 不可侵の塔/~ 24F ・ 不可侵の塔/25F ~

この辺になるとボス戦だけでなく道中の雑魚戦でも苦戦させられる。  
Lv25以上の雑魚が8~10体ってのは1戦1戦がラストダンジョンの雑魚戦と同等かそれ以上の難易度、  
更にMAPの地形もいやらしいものの連続なので長期戦は必至。

バランス破壊モードの場合、Chapter.1で27階まで行くことは可能だが、その前に25階で骨が折れる。  
Chapter.5bの五世&ナス一行なら、【精霊】のアイス、デウラハン含め【蛮勇】4人、地形無視移動特性が沢山いる上に『人魚の鱗』も使えるので27階は楽勝。  
27階をクリアしちやえば全員Lv.29までは上げられるようになる以上、以降の本編はイージーモードである。  
30階以降が腰据えないとクリアできないのは通常モードも破壊モードも一緒。  
壁役分の『ハチマキ』と、使い魔+『聖杯』を用意すれば魔王軍で30階も比較的安全に突破できる。  
最上階ならどんなパーティでもなんとかなるはず。

## 不可侵の塔 2 5 階

- ▶ 出撃人数 ..... 8人
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 合計獲得PP ..... 8人出撃で2400前後
- ▶ 獲得戦利品 ..... ハチマキ (何度でも)

## 25階 魔王城 テラス / vs虚ろの存在

全域が悪路城砦の非常に狭いMAP。物理命中x0.8 & 全ダメージx0.5。  
【飛行】や【隠密】がないと移動が困難で、【蛮勇】がないとほとんどダメージが通らない。  
14階の物見塔屋上以上に狭く、8人出撃だと敵味方の入り乱れ密集具合が酷い。

## 26階 水も滴るいい洞窟 道中 / vs虚ろの存在

普通 + 水辺。何本か走る川にMAPが幾つかに分断されている形式のMAP。

## 27階 BOSS / もしもアレックスが (x5) (x2)

多彩な地形の渦巻きMAP。MAP自体は狭いが道程は非常に細くて長い。  
通路も荒野、水辺、悪路、悪路森林、悪路城砦地形が敷き詰められ行軍は非常に困難。

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
27	ロングソード	SP	63-69	41	24	2	6	威圧 免疫力 警戒 使徒 必中	剣斬 死の舞	x4
50	アレックス 外道	MP16	200	39	26	15	5	威圧 反撃 騎士 免疫力 警戒	モスフングス 合図 行 動開始	boss
50	アレックス 外道(隣接後 )	MP16	-	39	26	15	5	転移 威圧 反撃 騎士 警戒	もしもの力 スターライト具 現化 スターライト還元 モスフ ングス 合図	boss
Lv	増援	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
50	スターライ ト外道	SP	108	32	27	16	5	転移 光合成 精霊 使徒 化身	セイント スターライト ブライト 精神攻撃 黒の波動	x2

### <攻略>

上に書いてある通り進みにくいと思ったらありゃしない。  
しかし、特殊地形「玉座」でアレックス外道への遠距離攻撃は無効。地道に回るしかない。  
アレックス外道は5、10ターン目に味方全体に50%で毒を付与する「モスフングス」を使用。  
そして15ターン目「合図」を行い、自ターン開始時味方を狙った十字の砲撃が始まる。  
これらのスキルは行動を開始した後でも追加行動として使用してくる。  
とりあえず毒対策（免疫力・浄化の書・キュア等）はほぼ必須。  
「合図」前に片を付けようと思っているなら【飛行】【浮遊】【転移】【隠密】【人魚】も重宝される。

ロングソードは引き付けて魔法キャラで集中攻撃すれば特に問題は無い。  
アレックス外道は隣接されると行動を開始し、またマップの移動可能範囲が渦巻き状からフィールド全体に変化する。  
敵は城砦地形上にいるが、恍惚で隣接すれば「グラビティ」で2ターンで60も削れる。

アレックス外道はまずスターライト外道を召還してくる。  
スターライト外道自身は特別強くないが、以降アレックスは隣接可能ユニットがいる場合「もしもの力」を使用する。  
「もしもの力」が使われると食らったキャラは問答無用で吹っ飛ばされる。霊草も効かない。  
下手すると全員場外ノックアウトとか目も当てられない状況になる。  
それを回避するためにもアレックス外道に隣接しないようにキャラを配置しなければいけない。  
しかし水辺地形やマップの狭さから数人飛ばされる覚悟が必要だと思われる。  
全員範囲外に逃げれるなら逃げる。1人でも逃げられないなら取り囲んで総攻撃すれば効率的。  
2人ともVITが高く魔法攻撃を持たないユニットは使い辛い。水ばかりなので『火の書』頼りの非【賢者】ユニットも面倒。

ロンソの壁を務め終えた近接壁ユニットはわざと生贄にするのもあり、敵を城砦に載せないように。  
また、アレックス外道を倒したときスターライト外道が生きていたら、即還元HP回復 + 次ターン再召喚してくる。

スターライト外道を先に倒してもアレックスはMPがある限りスターライト外道を召喚し続ける。  
 双方のHPをギリギリまで減らし、アレックス外道撃破 瀕死のスターライト外道還元 アレックス外道再撃破、  
 或いは、スターライト外道撃破 アレックス外道撃破の流れを1ターンで出来るように調節すれば早期決着がつく。  
 思わぬクリティカルでスターライト外道をつい倒してしまわぬように。  
 火力さえあるなら、普通にスターライト外道を2回倒してからアレックス外道を倒しても十分間に合うが。  
 ちなみに範囲攻撃はアレックス外道に先に当たるので、その攻撃でアレックス外道のHPが0になるとスターライト外道に当たる前に還元をしてHPを回復してしまう。  
 また、ハーナスの「UNKO爆弾」でアレックス外道のMPを削るのも有効。  
 ハーナス3匹なら行動開始前にアレックス外道からスターライト外道1匹召喚分のMPを奪える。

特殊な敵の攻撃方法、こちらの戦闘方法によりロンソを倒してしまうとHP量があまり意味をなさない。  
 そしてMAPの狭さ、どうしても長期化する戦闘のおかげでウォーター に頻繁に遭遇する。  
 スターライト外道の攻撃と毒ダメージ対策に水地形をキープし、【人魚】でじわじわ回復して戦えばかなり活躍してくれる。  
 砲撃が始まると途端に苦しくなるが。

## 不可侵の塔 2 8 階

- ▶ 出撃人数 ..... 8人
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 合計獲得PP ..... 8人出撃で2500前後
- ▶ 獲得戦利品 ..... 神眼（何度でも）

### 28階 孤島の城 地下礼拝堂 / vs虚ろの存在

全域城砦 + 荒野。物理命中x0.9 & 全ダメージx0.75。広さ自体は何の変哲もない正方形。

### 29階 培養施設内 制御室 / vs虚ろの存在

普通 + 城砦。非常に広大な縦の長方形で、途中に悪路城砦扱いの階段が数箇所ある。  
 MAPの7割を占める石畳の上は城砦地形だが、石畳のない部分は通常地形。

### 30階 BOSS / もしも魔王軍が (x6)

ほぼ普通地形の縦に細長いMAP。MAPの端部分が一部水辺、悪路森林、荒野。

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
40	覚醒 ダーエ 口	MP18	272	39	20	19	5	気迫 先制 騎士 精霊 霊応	魔剣 ホーリー	boss
40	男五世	MP26	268	42	15	18	4	気迫 抵抗力 死神 心眼	狩りとり 狩りとる ダークネス ブラックネス ポイズン+ 黄金水	boss

40	赤ドラゴナス	HP	358	37	27	5	4	浮遊 気迫 反撃 野生 闘志	咀嚼 毒牙 滅びのバースト ストリーム	boss
40	女ムシャ	SP	306	43	26	8	5	人魚 先制 必殺 警戒 達人	斬る！ チャージ 乱の炎	boss
40	女ニンニン	弾4	264	44	6	14	6	隠密 必殺 必中 達人 心眼	二刀流 ジャベリン 空蝉	boss
50	女魔王	MP25	493	40	28	17	5	気迫 反撃 免疫力 警戒 死者	グランドクロス 魔力回復 ブラックホール ショックウェーブ	boss

### <攻略>

山場。どいつもHPが多くてタフな上に厄介な攻撃を数多く持っている。  
 まず先陣を切って突っ込んでくるのはダーエロ・五世・ナス。攻撃範囲に入らない限り2ターン目間動かない。  
 ムシャ・ニンニンは6ターン目に動き出す。最低でもここまでに、先陣を1人は倒し1人は瀕死にしておかないと厳しい。

魔王は9ターン目に始動。

当然「にゅーくりあ最終」でちょっかいを出すと即行動開始なので絶対に撃ってはいけない。  
 葉草は四天王戦、特に女ニンニン相手に使い切るつもりでいい。どこかのメイド同様、魔王だけになれば勝ったも同然。  
 MPタイプは魔王とぶつかるあたりで骨抜きになる。敵にMPタイプが多いので弾タイプは強い。

### 覚醒ダーエロ

中距離からの「ホーリー」で消費したMPを、剣のくせに命中率90の「魔剣」で与ダメージ分回復。  
 【霊応】だがMPは低め。CRTが出るときついが、高VITユニットで「魔剣」を受けていれば物理も魔法も通る紙装甲の雑魚。  
 適度に叩きMPを10以下に抑えて「ホーリー」を封印するといいが、シカトしても単体にしか攻撃出来ないのが弱い。  
 むしろ距離を取られて前衛が動きやすくなる。  
 【騎士】も【精霊】も敵にとっては死に特性なので実質3つしか特性を所持していない。  
 ここの魔王軍で唯一専用のカットインを持っていないのが涙を誘う。ダーエロエ...

### 男五世

初手に「ポイズン+」を使用し、以後は範囲魔法と鎌攻撃を使い分ける。  
 ただし、「ポイズン+」が届かないときは初手は「ダークネス」か「ブラックネス」であり、次に「ポイズン+」を使う。  
 MAPの狭さもあり、魔法攻撃による複数人の被弾は避けられないが火力は割と低め。  
 【心眼】で魔法に強いがVITは低めで物理に弱い。  
 また、隣接できるユニットがいると時折「狩りとり」「狩りとる」を使う。HPが減少するに従って「狩りとる」の使用率が上がる。  
 一番最後に動くのは作者に残された良心であろう。【警戒】が1人しかいないなら対赤ナスに割く。  
 MPが切れたときは稀に「黄金水」を飲みHP・MPを回復する。毒はボスの特権ですぐ治る。  
 このとき奥の方に後退されると第二陣の始動と被ってかなり窮地に陥る。他が生きてると【気迫】のせいで追撃が効かない。  
 MPが無くなる前に、逃がすことなく倒してしまいたい。

### 赤ドラゴナス

ナスは何よりも「滅びのバーストストリーム」が脅威。HPを減らさない限り使ってくることはない。  
 何気に【野生】でCRT率12%の「咀嚼」も厄介。下手したら五世の【死神】よりも。  
 『邪神像』の【闘志】ユニットでもいないなら最初に倒した方がいいだろう。  
 攻撃範囲に入らない限り2ターン動かないので、近づかれる前に他の2人を削っておいてもよい。  
 物理が通らないので魔法で叩いていくしかないが、早く倒さないと「バーストストリーム」を2回も3回も撃たれてし

まう。

【闘志】が剥がれると物理も少し通るようになるので削り始めたなら何としても速攻で倒したい。だが火力が足りないとき、こいつは完全スルーして先にニンニンらの相手をするのもありか。どう見ても【飛行】。だけど【浮遊】なので水に入れる。何それずらい。バグだろうが、先に「パーストストリーム」を撃たれるとこちらのナスの「パーストストリーム」が使えなくなってしまう。

### 女ムシャ

通常「斬る！」しか使わないが、SPが3に満たない場合は別行動でチャージを行う。そしてSP3になると魔法攻撃「乱の炎」を使う。行動順のおかげで、魔法で【闘志】が剥がれた後にニンニンの鬼畜二回攻撃が来ることはないのが救い。【達人】で高VITだが魔法が必中するのでニンニンより先に倒してしまった方が良く、ニンニンはタイマンでは強烈な突破力を持つが、実は広範囲に圧力をかけるムシャの方が厄介なのである。

### 女ニンニン

「二刀流」は【闘志】ユニットでないとともに受け流せない高威力。【闘志】だろうがCRTを引いてしまうと【必殺】で瀕死または即死。マジキチ。体力が減ると「ジャベリン」を発動、直後追加行動で弾数を回復する。しかも【必中】。壁ユニットも簡単に即死させられる危険性を持つ。況や後衛をや。高威力なのでタイプ相性の影響をもちに受ける。SPタイプなら85%の37だが、MPタイプなら130%の58。ナスが綺麗に2発で死ぬ。幸いなことにCRT率は0%。また、最大HPを下げつつ攻撃すればジャベリンを使われることはない。【達人】【心眼】で通常攻撃は発狂したくなるほど躲かれる。『鷹の目』ナスで「咀嚼」をすれば「ジャベリン」を封じつつ「二刀流」を受けれる。はっきり言って魔王より強いので、うまく『邪神像』+【闘志】【気迫】で封じ込めることができれば先に魔王を倒しに行くのもいい。【隠密】にmove6で【気迫】で抑えてもたやすく抜けられる。森に入られると絶望的なのでなんとか中央の細い通路までに抑え込みたい。先陣たちと違い、第二陣はZOCを持たない。【必中】持ちが1人でもいるなら、多少の犠牲を覚悟しての「タコ殴り」2、3回で「空蝉」発動まで削り、最後に【必中】ユニットでトドメを刺せば結果的に被害を抑えてうまく処理できるかもしれない。ちなみに、ユニットの基本武器を確認してみると、女ニンニンの基本武器は投具のようである。しかしプレイ上ではそのような武器はお目に掛かることができない。また、攻撃できるユニットがいるのに動くだけで何もしない謎現象も存在する。原因は不明。

### 女魔王

初手はまず「グランドクロス」を発動し、次のターンで移動した後に「魔力回復」でMPがカンストする。攻撃は「ブラックホール」も強いがCRT20%の「ショックウェーブ」もかなり危険。HPが50%時再度「グランドクロス」を使う。最初の一発を乗り切っても油断しないように。ドラゴン等で壁を張ればCRTが出てあまり痛くない。「自己再生」でループに持ち込んでる際に四天王を片づけてしまうのもいい。リナとムシャの【幽鬼】で囲んで「タコ殴り」をすれば「Sヒール」で周囲攻撃もほぼチャラにできる。HPは多いが集中攻撃すれば意外なほどあっさり倒せてしまうはずだ。

とにかく、度重なる状態異常に全く対策せずに勝てる相手ではない。四天王に手こずっているうちにグランドクロスを撃たれるとまさに＼(^o^)/なんてことにも。前衛向きで【免疫力】を持つキャラは決して多くないので、『聖杯』はほぼ必須。五世の【死神】もニンニン以降のクリティカル率も決して無視できないので【警戒】も必要。恐らく数少ないであろう『邪神像』を誰に持たせるかは熟考することになるだろう。『邪神像』が無いときは『ハチマキ』で代用するしかないが、確実ではない。

もっとも、ハーナス(【底力】【心眼】)に装備させて分身させとけば問題はほとんど解決してしまう。最初に分身同士で適当に殴り合ってから『火の書』で集中砲火していればどの四天王も2、3ターンで落ちる。

確実に期するなら、【免疫力】持ちダークデ이지ーとかもう一人くらい回復役を連れていけば万全。

ちなみに、女魔王以降出てくるMP99と表示されている敵ユニット(カナエール?以外)は、内部では残量MP100扱いをされている。

これは味方ユニットではありえない数値で、このMP100のユニットはどんなスキルも消費0で使用できる特権を持っている。

これらの敵には「精神攻撃」「吸い取る」「UNKO爆弾」でMPにダメージを与えられない。

覚醒ダーエロ	種別	消費	射程&範囲	効果
魔剣	物理	なし	隣接攻撃	基本命中90・CRT率10% 与ダメージ分MP回復 MP10未満のとき使用
ホーリー	魔法	MP10	射程5	ダメージ=術者INT×2.0-対象INT×1.0 MP10以上のとき使用
男五世	種別	消費	射程&範囲	効果
狩りとり	物理	なし	周囲攻撃	基本命中85・CRT率7%
狩りとる	物理	なし	周囲攻撃	基本命中70・CRT率100% (残量HP/最大HP) 値が低いほど使用率上昇
ダークネス	魔法	MP5	射程4 範囲1	ダメージ倍率0.8
ブラックネス	魔法	MP5	射程4 範囲0&2	ダメージ倍率0.75
ポイズン+	魔法	MP5	射程3 範囲2	毒付加 成功率は術者INTと対象INTの比較による 初手の1回しか使用しない
黄金水	魔法	なし	自分	HP回復倍率3.0 100%毒付加 MP+10 MPが切れたときランダムで使用
赤ドラゴナス	種別	消費	射程&範囲	効果
咀嚼	物理		隣接攻撃	基本命中80・CRT率6% 最大HP減少
毒牙	物理		隣接攻撃	基本命中80・CRT率6% 毒付加75%
滅びのバーストストリーム	万能		射程1 プレス3	必中・固定(Lv×2/3)ダメージ (残量HP/最大HP) 値が低いほど使用率上昇
女ムシャ	種別	消費	射程&範囲	効果

斬る！	物理	なし	隣接攻撃	基本命中95・CRT率8%
乱の炎	魔法	SP3	射程0 範囲3	ダメージ倍率3.0
チャージ	特殊		自分	自SP+半ゲージ SP3未満の時追加行動で使用
女ニンニン	種別	消費	射程&範囲	効果
二刀流	物理	なし	隣接攻撃	基本命中95・CRT率8% 2回攻撃
ジャベリン	物理	弾4	射程4 範囲0	基本命中80 VIT100%無視 絶対射程 (残量HP/最大HP) 値が低いほど使用率上昇
空蝉	特殊		自分	HPを0にされたとき、1度だけHP1で食いしばる 状態異常治癒 麻痺中無効 毒・荒野ダメージに反応しない
女魔王	種別	消費	射程&範囲	効果
ショックウェーブ	物理	MP12	射程0 範囲2	基本命中90・CRT率20%
ブラックホール	魔法	MP12	射程0 範囲3	ダメージ倍率1.0
グランドクロス	魔法	MP20	MAP全体	ランダム状態異常付加66% 初手とHP50%時のみ使用
魔力回復	特殊		自分	自MP量をカンストさせる MPが切れた時のみ使用

## 不可侵の塔最上階 / もしも恍惚なる闇が

- ▶ 出撃人数 ..... 8人
- ▶ 勝利条件 ..... 全ての敵を倒せ
- ▶ 獲得PP ..... 1290
- ▶ 獲得戦利品 ..... 闇の衣 (何度でも)

全域が普通地形。縦に細長い。

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
60	恍惚なる闇子	MP?	??	?	?	?	3	転移 警戒 使徒 賢者 心眼	-	boss
55	残酷なる闇	弾9	??	?	?	?	3	転移 威圧 蛮勇 使徒 賢者	-	boss

30階が越せた人ならたぶん問題なくクリアできるはず。今回は恒例の前哨戦2回もないし、それでもどうしてもクリアできないってのなら下を見る。

どうでもいい話だが、このMAPには最初から必ずウォーター が出現してる。まだ一度も見たことないって奴は編成画面に加える為にも探してみよう。

[不可侵の塔/概要](#) ・ [不可侵の塔/~ 12F](#) ・ [不可侵の塔/~ 24F](#) ・ [不可侵の塔/25F ~](#)

以下ネタバレ

## 最上階 ネタバレ

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
60	恍惚なる 闇子	MP100	999	40	15	30	3	転移 警戒 使徒 賢者 心眼	-	boss

55	残酷なる闇	弾9	500	37	20	20	3	転移 威圧 蛮勇 使徒 賢者	-	boss
Lv	増援（恍惚）	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
50	トルネード	弾6	230	32	5	8	8	突進 先制 必殺 必中 達人	殴る 真空波 炎竜拳	boss
50	加速クェイク	HP	210	35	16	18	3	免疫力 金剛力 闘志	石つぶて グラビティ	boss
50	ブリザード	MP33	170	27	40	16	4	浮遊 自爆 反撃 免疫力 警戒	吹雪のプレス アイ ス ブリザード	boss
50	セイント	HP	200	37	22	11	5	浮遊 反撃 心眼 闘志	セイント 噛みつく 精神攻撃	boss
50	リカバー	MP70	100	42	27	13	4	反撃 光合成 抵抗力 使徒 霊応	シール 体当たり	boss
Lv	増援（残酷）	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
50	ウォーター	SP	180	24	18	21	3	幽鬼 人魚 化身 根性	殴る ウォーター フィタルア ック	boss
50	ウォーター	SP	190	21	21	24	3	幽鬼 人魚 光合成 化身	ウィーブ ポイズン ポイ ゾン+	boss

### 恍惚なる闇子

10ターン目まではその場から動かず、隣接マスに具現化ユニットを召喚し続ける。

1ターン目に「トルネード具現化」で隣にトルネード 召喚

3ターン目に「クェイク具現化」で隣に加速クェイク召喚

5ターン目に「ブリザード具現化」で隣にブリザード 召喚

7ターン目に「セイント具現化」で隣にセイント 召喚

9ターン目に「リカバー具現化」で隣にリカバー 召喚

10ターン目に行動を開始し、直後にMAPのどこかにテレポート、「クイックタイム」を使用する。

以後自分以外の全員が撃破されるまで5ターン毎に「クイックタイム」を使用する。

行動開始後は2ターン毎にMAPのどこかにテレポートし、その後更に移動と行動を行う。

通常使用スキルは「眼力」「ブラインド+」。

初めてHPが2/3になった際に「グランドクロス」を使用。

また以後通常使用スキルに「ホーリー」が加わる。

初めてHPが1/3になった際に再度「グランドクロス」を使用。

「グランドクロス」の使用はこの2回のみ。

- ▶ クイックタイム ..... 使われると次のターンがもう一回敵のターン。戦線を崩される外道技。
- ▶ 眼力 ..... 隣接攻撃 命中95のINT分のダメージ+麻痺付加率100%。タイプによって威力がぶれる。
- ▶ ブラインド+ ..... 射程3・範囲2・魔法 広い範囲に高確率で暗闇を付与。
- ▶ ホーリー ..... 射程5・単体・魔法 INTが低い相手にほど超ダメージ。ダメージは大体40~60。
- ▶ グランドクロス ..... MAP全体に66%の確率でランダム状態異常。2回しか使わない。

## 残酷なる闇

恍惚と違って1ターン目から普通に行動、ただしmove3なので足はかなり遅い。  
使用スキルは「ウォーター」「ウェーブ」「バラバラにする」。  
初めてHPが50%以下になった際に「ウォータ具現化」を使用、  
MAPのどこかにウォーター & ウォーター を同時召喚する。  
闇子のVITが15なのに対してこちらは20、ちょっとだけ物理攻撃に強い。

- ▶ ウェーブ ..... 射程3・範囲2・魔法 広い範囲が14前後のダメージを受ける。密集してると危険。
- ▶ ウォーター ..... 射程4・範囲1・魔法 狭い範囲が16前後のダメージを受ける。痛い。
- ▶ バラバラにする ..... 隣接攻撃。弾消費0。(残量HP量/最大HP量)が低いほど使用率が上がる。

## トルネード

VITは低いが【達人】持ち。「鷹の目」を装備した高STRユニットや、囲んでタコ殴りが有効。  
物理スキルしか持たないので、  
【気迫】&【闘志】持ちのユニットで橋の入り口を塞ぎ後ろから魔法で集中砲火という手も効果大。  
ただHPが50%以下になるか弾切れを起こすと「炎竜拳」を使い出す。

- ▶ 真空波 ..... 射程2・範囲1・物理 トルネード は【必中】持ちなので命中率100%。
- ▶ 炎竜拳 ..... 隣接攻撃 弾消費0。VIT50%無視でCRT率20%の強力な攻撃。

## クェイク

そこそこに高いVITと【闘志】を持つ物理ユニット。  
足が遅く、結果として残酷やブリザード と同時に戦う破目になり乱戦となる。  
「石つぶて」に後衛が巻き込まれるのを避けるため、やはり壁ユニットを立てる必要があるが、  
「グラビティ」も使用するのでトルネード のように簡単にはいかない。

- ▶ 石つぶて ..... 自分の正面3x3マスを範囲とする基本命中75・CRT率7%の物理。
- ▶ グラビティ ..... 射程2・単体・魔法 説明不要。

## ブリザード

VITが40もあるせいで魔法でしかダメージを与えられない魔法ユニット。  
STRもINTも普通だが、「吹雪のプレス」「アイス」「ブリザード」と遠距離攻撃を専門にしてくる。

- ▶ ブリザード ..... 射程4・範囲1・魔法 ダメージ量は14前後。
- ▶ 吹雪のプレス ..... 射程1・範囲プレス2・物理 ブリザードよりは痛くないラッキー攻撃。

## セイント

【心眼】で魔法に強く、【闘志】&【反撃】で物理にも強い難敵。  
VITの基本値も22と結構高いので、外れるのを覚悟で魔法攻撃せざるを得ない。  
ただINTが11しかないので「セイント」はそんなに痛くない。  
STRがかなり高いが、「噛みつく」も「精神攻撃」も射程1、【幽鬼】や【転移】も持たない。

- ▶ 噛みつく ..... 基本命中80の隣接物理。当たると痛いあまり当たらない。
- ▶ 精神攻撃 ..... 基本命中95の隣接物理。追加効果よりも高い命中率が厄介。
- ▶ セイント ..... 射程4・単体・魔法 ダメージは11前後。それほど痛くない。

## リカバー

HPは低いがVIT27、更に【霊応】、【反撃】、そして【光合成】を持つ難敵。  
倒そうとする場合は集中攻撃しないとじわじわ回復されてしまう。  
コカトリスやキマイラ並のVIT、けれど心眼は持たないので、物理よりは魔法攻撃の方が有効。  
とにかくシールでの封印が鬱陶しい。INTが10以下の味方が多い場合には注意。

攻撃魔法を使わず、物理も「体当たり」しかしなが、STRが非常に高い。

- ▶ 体当たり ..... 基本命中90の隣接物理 + ノックバック VITが低いユニットにはかなり痛い。
- ▶ シール ..... 射程3・単体・魔法 確率で封印を付与。INTが1桁の味方は高確率で食らう。

### ウォーター

やや物理寄りの高平均ステータス。ただし【根性】持ち。スキルも物理を中心に使う。moveは3だが、【幽鬼】で味方内に浸透して殴ってくる。危険。STRは非常に低いが、HP50%以下からは「フェイタルアタック」を多用しだす。後衛の魔術師ユニットが被弾すると死ぬるので、倒す場合は集中して。まだクェイクも残ってるような状態で召喚されると思いっきりこっちが不利になる。

- ▶ フェイタルアタック ..... 命中99%固定・CRT率100%の隣接物理。実質STR36での攻撃。
- ▶ ウォーター ..... 射程4・範囲1・魔法 SP1消費。使用頻度は低いが来ると16前後のダメージ。

### ウォーター

やや魔法寄りの高平均ステータス。ただし【光合成】持ち。スキルも物理を中心に使う。ほど物理攻撃は多用しないので【幽鬼】の恐ろしさは実感しないが、しかしINT24からの「ウェーブ」「ポイズン」「ポイズン+」は破壊力大、やはり怖い。10ターン目以降に来る「クイックタイム」の恩恵を一番に受けるユニット。

- ▶ ポイズン ..... 射程3・単体・魔法 基本の攻撃。毒付加率は非常に高い
- ▶ ポイズン+ ..... 射程3・範囲2・魔法 SP2消費。INTが15以下のユニットはまず確実に毒になる。
- ▶ ウェーブ ..... 射程3・範囲2・魔法 SP1消費。使用頻度は低いが来ると18前後のダメージ。

### <対策>

とにかく1体ずつ集中して撃破。  
高VIT敵が多いので、物理攻撃寄りよりは魔法攻撃寄りのユニット編成で出撃した方がいい。  
トルネード クェイク 残酷 ウォーター姉妹 プリザード リカバー セイント  
が理想の撃破順だが、状況に応じて突出してきたユニットに集中攻撃を浴びせる事。  
闇子の「クイックタイム」は、闇子以外の全員を倒す事で止まる。  
下手に闇子にダメージを与えると「グランドクロス」「ホーリー」が来るので、鬱陶しいけど一掃までは放置。

ウォーター姉妹召喚のトリガーは残酷のHP残量割合。  
他ボスの例に漏れず最大HP低下技だけで攻撃すればウォーターを召喚させることなく倒せる。  
その分残酷は長生きすることになるが、ユニット2体を完全スルーできるのはおいしいはず。  
4人位で攻撃すれば「クイックタイム」前に倒せる。

MAP中央部分が幅3マスの橋状になっているので、これを利用して【気迫】持ちの壁ユニット2-3体で敵戦力が味方陣営内に浸透するのを徹底的に防ぐ。  
とにかく中盤の敵の波状攻撃&物量作戦が一番つらい。浸透されたら \ (^o^)/ ㄨㄨ。

なにせよ、一番強いのは10ターン目以降の動き出した闇子。  
「ポイズン+」や「ブラインド+」、「グランドクロス」対策に聖杯があると大いに助かる。

10ターン目以降、闇子とリカバーが残っている状態で移動しまくる闇子を追いかけるのが苦手な【闘志】【気迫】持ちの壁ユニットが1人でも居るなら、そいつを使ってリカバーを端のほうに隔離してしまうのも手。  
被ダメさえ無ければ、全てが終わった後でも全員でフルボッコにしまえば良い。

闇子には状態異常が通る。「ブラインド」とかは頭が良すぎるせいで当たらないので、「ネギスラッシュ」や「バラバラにする」があるなら狙ってもいい。  
麻痺すると【心眼】も無効になるので一気に畳み掛けれる。

静止した闇子がテレポートし、何もせずにプレイヤーのターンになる様は、中々シユール。

???

勘のいい人は気がついたように、恍惚姉妹の後ろに更に奥に通じる扉がある。  
最上階なのに。

この先には魔神やエターナルをも越えるこのゲーム最強の隠しボスが待っている。  
ネタバレOKな奴やどうしても問題の隠しボスが倒せない人は [こちら](#)

[不可侵の塔/概要](#) ・ [不可侵の塔/~ 12F](#) ・ [不可侵の塔/~ 24F](#) ・ [不可侵の塔/25F ~](#)