

ホワイトシンカー戦まとめ	
勝利条件	ホワイトのHPが20以下になっているときにユリーカが距離0mでA行動可能な状態を維持しているという条件を達成すること。（いつチャンスが来ても良いようにユリーカの行動回数を残しておく必要がある）
ボススペック	【シンカー・ホワイト（決戦型）】シンカーの中でも、強敵の排除のためではなく、世界が確実に勝つべき要所で投入されるシンカーの最上位。殲滅型のように隙も穴もなく、かつより高度に行動するように組み込まれている。歴代の英雄の中でも、ウォーロック、天秤の騎士等、最上位の魂が選定され投入される。決戦型が投入された戦場では、基本的に勝利は拾えないとされている。Lv18 HP100/100 アストラルHP50 回避25 魔法抵抗26 物理防御21 魔法防御30 拘束系、即死系スキル無効 不眠 精神攻撃無効 全魔法制御 戦乙女の祝福 HP30/30 HP30/30 HP30/30 HP30/30 HP30/30 戦乙女の祝福を全て打ち抜くまで本体にダメージは通らない。ターン初めに戦乙女の祝福は自動ですべて回復する（おそらくTPは∞）
注意事項1	ホワイトシンカーを倒してしまうと、赤い部屋に戻り復活してしまうので裸身様が再生するため、二戦目からやり直しになる。（おそらく裸身様にもう一度勝つためのリソースはないので、殺してしまうとシナリオ失敗の公算が高い、というか詰む）事故防止のためにはウォーリアスキルの【生け捕り】の利用が有効
注意事項2	シンカーなのでクリスタルオブ非所持の場合は、テオクリスタルを割る必要がある。P2フィールドの範囲はテオクリスタルを割った場所から半径10m。射撃や魔法などでPCとホワイトシンカーの間の射線にP2フィールドの切れ目が発生すると、射撃は技能レベルが乗らなくなり、魔法はかき消される。
注意事項3	ホワイトシンカーにはアストラルHPが50あるので、対アストラル攻撃を入れていない場合、ターン更新とともにHPは自動的に50まで回復してしまう。
注意事項4	攻勢戦術を使うと、そのターンの間は魔法が一切使えなくなるので攻勢戦術は悪手となる。
注意事項5	ホワイトシンカーは物理防御よりも魔法防御が高いので、ダメージを与えたいなら物理ダメージを中心に与える。
事前バフ	1ターン分のみ可能。
基本1	ユリーカは、奥義系統を含めてすべてのソーサラーの魔法を使用可能。ただし、大魔法は一回のみ。
基本2	ユリーカが毎ターンリザレクターで行動回数を稼がないと勝利条件を満たすための難易度が高くなる。
基本3	高い回避はエティリスの投げるファルシオン（1ターンに12本の予定）により回避回数ペナをかけることで対応。（全弾ファンブルが出なければ次は回避ペナ-11からスタートになるはず）回避回数ペナがかからない場合は、攻略も運次第になる。
基本4	天使の弓矢攻撃である程度削ることが可能。クエストに依頼した【心という名の弓】はシンカーに特効があるが、必殺技なので一回限りとなる。

戦乙女の祝福（遺失精霊魔術？）	
スペック	ホワイトシンカーについて回るので、命中しないとダメージが入らない。防御力0 回避25 魔法抵抗26（防御力はないが抵抗優位は発生すると思われる）30ダメージを与えると1枚破壊。余剰ダメージは全て無駄となる。連撃や範囲魔法でも1枚ずつしか破れない。全部で5枚あり、ターンの最初に全て復活回復する。
弱点	指名型ダメージ魔法（ディストラクション・カーズなど）を使うことで直接本体を攻撃できる。（ただしリフレックスで跳ね返されないだけの達成値を稼ぐ必要がある）プログレッシブナイフには対応できない。

対策1	エティリスのフルムーンで12本のファルシオンを投げれば5枚の破壊は可能。ただし、ムーンシャワーによるファルシオンの着弾を連撃と解釈されるならこの方法では1枚しか破れない。ムーンシャワーを使わない場合、D行動でハリケーンやサイクロンやミサイルプロテクションを使われたり、魔界呪文ダムドローで無効化されるリスクがある。
対策2	ディルとミヤがリザレクターで行動回数を増やして一枚ずつ破る。ただし、【生け捕り】が使えるディルとミヤは事故防止のためにも本体の攻撃に回したい。対策1が使えない場合は、エティリスで破れる枚数は1ターンに2枚まで。（しかも2ターンかかる）

## 想定されるホワイトシンカーの行動

0	シンカーのベースになったホワイトは <b>ダムビットの発明者</b> なので、ダブルキャスト、ムービングキャスト、エコーキャストを使ってくる可能性は高くない。しかし、 <b>リザレクターは問題なく使えるのでほぼ確実に1ターンあたり2回行動すると思われる。</b>
対策	2回行動を阻害する方法はないので、2回行動が可能な人は極力2回行動をして対応する。

1	魔術刻印を使って、 <b>Q行動で発動に複数ターンかかる魔法も含めてゾディアック魔法などの全体攻撃を連打。</b> （準GS17.5話でサロメが通常4ターン必要なサモンゴーレムを1ターン目にQ行動で使ってきた前例有り）
対策	ホワイトシンカーの攻撃は何度もさばけるほど甘くないので、まず、 <b>ホワイトシンカーよりも攻撃機会を多く稼ぐために、アレイド（ミヤは行動選択肢が減るので使いたくないとのこと）</b> か老獯策（ユリーカは使用可能）など強制的に先制をするスキルを利用する。老獯策は一度しか使えないので、再戦するときには使えない。 <b>鉄壁防御（ユリーカとエティリスのパーミッション（半径5mまで）</b> や各自に配布されたプロテクションフロムアイギスなど）や <b>守護結界（半径10mまで。復讐の杖によりユリーカが使用可能だが、自分の使ったゾディアック魔法にのみ有効だとあまり意味がない）</b> 。可能ならディルとミヤもパーミッションの傘で守れるようにエティリスとユリーカも前進することが望ましいが、未知のリスクによる悪手になる可能性もある。

2	復讐の杖を持っている <b>ユリーカをプログレッシブナイフでピンポイントに狙ってくる</b> 。プログレッシブナイフはほとんどの鉄壁防御が無効なので、一発目はマジックアミュレットで耐えられたとしても、二発目は耐えられない。いったん射程に入られると詰む要因になる。ユリーカが倒れたら即詰む。
対策	<b>プログレッシブナイフ使用時は通常移動しかできなくなるため、ユリーカの前方にプログレッシブナイフの射程（ホワイトシンカーの身長半分）以上離してZOCを形成しておく</b> 。通常移動しかできない以上、テレポートなどでZOCを超えることはできないはず。ただし、 <b>飛行されるとZOCを超えてくる可能性もある。（その場合、有効な迎撃手段がないとやはり詰む）</b> 飛ばれたらミヤの炎帝舞踏で止める手がある。（プログレッシブナイフはM行動なのでダンスで対応は可能はず）

3	リメイカーなど致命的なバッドステータスを強制付与する魔法を連打する。対象拡大くらは余裕でできるためこれも <b>全体攻撃になる公算が高い。</b>
対策	<b>フィジカルアミュレットで耐える。超英雄ポイントで耐える。リフレックスを超英雄ポイント2を使って絶対成功させる。</b> （ただし、跳ね返ってもボスランクで無効化される恐れはある）

4	<b>パペットゴーレムやアンデッドなどを大量に召喚して全力防御でZOCを発生させて壁にしてくる。</b>
対策	<b>飛行可能な人は飛び越える。</b> ユリーカの攻撃呪文やエティリスの業火のカードなどで全滅を狙う。ユリーカやアリーヤがテレポートでZOCの裏側へと送り出す。テレポートで飛ばされると術者以外の飛ばされた側も1手番消費するので、あらかじめリザレクターなどで行動回数を増やしておく必要がある。

5	ホワイトシンカーがP2フィールドを脱出する。単なる移動や風を使って粒子を散らすという方法に出る可能性がある。
対策	<b>移動されたり散らされたらその都度撒きなおすしかない。</b>

6	物理攻撃が続くとフォースフィールドで防御特性を変えてくる（精霊魔術が使えるならフォースフィールドは使えないはずだが、ウォーロックなので競合無視する可能性はある）
対策	フォースフィールドを使うと魔法防御が半減するはずなので、魔法中心に切り替える。ミヤがスロットを入れ替えて幻想殺しをする

7	物理攻撃対策に幻影のカードやブラー（魔法ではないのでこちらはいいかも）を使ってくる
対策	ミヤとエティリスは風魔忍術・立ちすぐり居すぐりで対応可能。範囲攻撃には対応できないので先に幻影から潰す。クエスタの眼鏡を借りても対応可能と思われる。ただし眼鏡を使う場合戦闘前に恐怖判定が入ると思われる。

8	オーガを使って物理戦闘を挑んでくる
対策	オーガを使ってもレベル9までの魔法は使える。魔法抵抗が下がるが回避が上がるのが問題。回避回数ペナを付与できない場合詰むレベルで危険。達成値が高くなければ一手損になるがディスペルも視野？

9	ブローケンファンタズムでトンデモ武器を大量に召喚してダンシングウェポンで飛ばしてくる
対策	ZOCでユリーカを守るくらいしか手が無い

10	元々ホワイトシンカーがトンデモ装備を持っている
対策	【有効活用】で奪うなど

11	あらかじめ（あるいはダムビットで）ゲートトラベルの門を作っておいて、通常移動でZOCの裏に入ってくる
対策	ユリーカの布陣位置をずらしたり、ゲートとユリーカの間にZOCを作れる人を配置する（最悪、全力防御で無理矢理作る）

12	ダークミストとミラージュミストで視界を奪っておいて一方的に攻撃する
対策	風を吹かせる系の魔法でミストを散らす

13	ダムビットの発明者なので大量にダムビットを使ってくる可能性がある。
対策	使われる術は基本の術だけにとどまらないので、その都度考えるしかない。

攻撃のアイデア	
プログレッシブナイフを使う	未知の鉄壁防御に防がれる可能性がある
アックスボンバーで詠唱をできなくする	ボスランクで無効化される可能性がある
ガンドで動きを鈍らせる	シンカーは風邪をひかない
ワルブルギスの夜でHPを強制的に削る	ユリーカの生命力に余裕がない
ロードオブザレッドで一気に攻める	ダメージの見積もりが難しくオーバーキルになる

エティリスの方針
手加減可能な技がほぼないため直接攻撃はせずに、ファルシオンをフルムーンで投げて（1ターンに12本）戦乙女の祝福破りに徹する予定。1ターン目はムーンシャワーを併用。1ターン目の最後に勝利条件が満たせていない場合は、最後にもう一度ファルシオンを投げる予定（ムーンシャワーを使わない場合、着弾が次のターンになるため）また、老兵の挽歌を歌う予定なので、歌が聞こえる人には精神無効でなければ命中+1となる。（シンカーは精神無効）フルムーンもムーンシャワーもD行動なので、A行動で状況のフォローをする予定。

### アリーヤがいることで可能になること

**レベルは7ですがやれることはあります。**例えば、

ダメージソースのディルとミヤにフィジカルパーフェクトで事前バフをかける。(1ターンだけバフに使える時間がある)

テレポートとテレキネシスを状況に応じて使うことで移動補助をする。例えばミヤとディルの手番の前にテレキネシスである程度移動させておけば、**実質集中移動距離を延長**できる。

**ブルースフィアによるダメージコントロール**(特にユリーカが打たれ弱いので重要になるかもしれない)

### 確認しておきたい事項

リフレックスでは、指名型・射撃型・着弾範囲型であれば、大魔法でも反射可能か？

リフレックスでは、(ダークプリズンやエナジーストライクなど)抵抗不能な魔法でも反射可能か？

使用するためにアイテムが必要な魔法でも復讐の杖があればアイテム無しでも可能か？(ビー玉が必要なワルプルギスの夜など)

守護結界で敵が使ってきた範囲攻撃魔法(ゾディアック含め)から身を守ることはできるか？

敵味方の広範囲を破壊する魔法で戦場の外にいる人(エリスやステビアや他の組のPC)に被害が及ぶことは考慮なくていいか？