

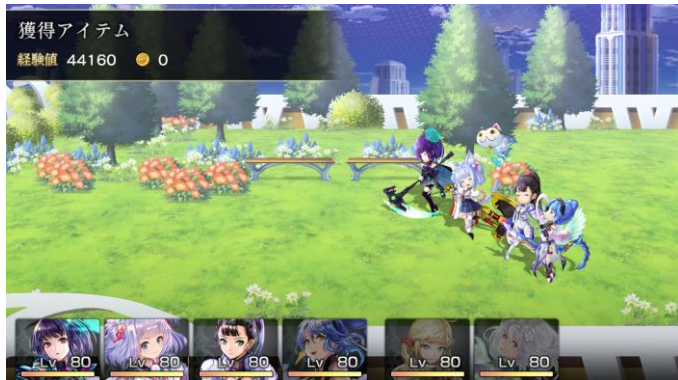
Introduction

不思議な仕様が目立つ敵ではありませんでしたが、対処不能といったことは普通は考えられず、実際に様々な手段で対処可能であったわけです。

さて、そんなことより重要かつ優先順位の高い事項があります。AS ミストレアの実戦性能です。**【1】**

フィーネとサキが創った時層を守り続けることが優先される fein 時層の下半期において、AS ミストレア（プルマディアーナ）の性能はとても重要となるでしょう。

加えて、次世代 AS ミストレアが早々に出るかどうかにも注目しています。変わり種ならいくらかでも出るでしょうけどね？



Impression



チェルノボークの攻撃力と、いつもの AS ミストレアの抑止力が目立ちましたね。チェルノボークは開幕アナフォで風 ZONE も張れるため、メリッサに近い感覚で使えます。メリッサ入れても良かったんだけど、今回はせっかくですからチェルノボークで。

AS ミストレアの抑止力は相変わらず強烈

であり、こちらはほとんどダメージを受けません。ペインは別ですが、あんなのケアすればいいことなので、さしたる問題ではないです。

おそらく先制付きであろう気絶攻撃にはアナフォで対抗してみましたが、すでに AS ミストレアのデバフも入っているので、アナフォの火力が届かなくても問題は感じなかったです。だから HP ストッパーの位置もよく分かりません。

チェルノボークと AS ミストレアがひたすら強かったという感想文でした。**【2】**

EPS-227 Patel

～ 行動停止型状態異常 VS AS ミストレアの翼 ～

★column★ ～ 試行の方角と時層の優先順位 ～



EPS-227 Patel もおそらく HP ストッパーがあったでしょう。途中で一風変わった動きがありました。でも守れることが分かっていたら脅威ではありません。Murphy、Le Blanc(Proto)、Quadxin と続いて4体を見たとき、瞬間火力が必要だったのは Quadxin のみ。他は AS ミストレアで守りながら普通に数回のアナフォで倒しました。Quadxin へのファイナルアタックでさえ、弓斧剣杖という武器種がバラバラのメンバーで十分に事足りたけどね。

とは言え今回は AS ミストレアに慣れるのが目的だったので、上半期と事情や考え方が異なります。あれだけのデバフならどうにでもなるよ（笑）

問題は、AS ミストレアのデバフを順調に活かしつつ、快適に戦えるかどうかだったのです。必要なのは瞬間火力であるだけで、あんまり火力が低くても容認できぬほどの長期戦となり、それもできれば避けたいです。

AS ミストレアのデバフは現在、fein 時層で最高峰の扱いやすさと能力を誇ります。キッドもいますが、デバフの持続力+被ダメカット+HP 回復+火力支援という点において、AS ミストレアのレプス&ルーナの方が、fein 時層では優先順位が高いんだよね。

過度な長期戦を避けるという意味でも、できる限り AS ミストレアを中心に構成できたほうがいい。そのためには AS ミストレアを前提とした編成を自分でスムーズに思い付き、かつ実践できる必要があります。

加えて、証を作成して VC（物理耐性+全属性耐性バフ）も自由自在に扱えれば、fein 時層において AS ミストレアは強大な戦力となるでしょう。

もはや新たな要素と認識しています。プルマディアーナに、慣れるしかありません。こんなこと書いておいて、すぐに次世代 AS ミストレアが出たりしてね（笑）



EPS-227 Patel

～ 行動停止型状態異常 VS AS ミストレアの翼 ～

Practice

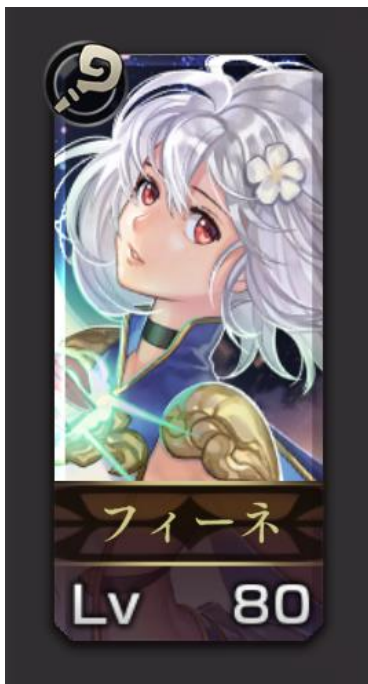


Patel の不思議仕様の関しては詳細を把握しておりません。気絶のような行動停止型の状態異常に AS ミストレアでどう対処するか。重要かつ私がやるべきなのはここです。歌唱が止められようと累積デバフが2も付与できているなら十分。他メンバーもバフデバフができるわけですし、EPS-227 Patel は魔法がしばらく

続くようです。

攻撃し続けないとバフ+回復があるみたいなので、知性デバフ錬成されたお古のグラスタを引っ張り出してテキトーなキャラに付け【3】、AS ミストレアで抑止しながら攻撃を当てまくる。いつもこんなふうにして強敵戦やってますね。

Afterword



今回は敵側にストーリーが付いている事例でした。それを解説するような野暮な真似はしませんが…どの EPS が一番強かったでしょうね？ Patel は弱かったでしょうか？

具体的評価は皆様にお任せします。

仮にこの Patel が弱いとするなら、それは昔から似たような感じでしたよ？

だって、例えば古代八妖や顕現とか、しばらくは「ZONE 張ってアナフォボタンの2ターン」で片っ端から倒せたのですから（笑）それと大差ないだろうというのが、私の感じ方ですね。

対して、EPS-014 Le Blanc (Proto) は強い強いと噂になっていました。それはどのような理由からでしょう？

何はともあれ、下半期はフィーネ★5後の物語。別の視点を積極的に織り込んでいきたいのです。

おしゃべりが過ぎましたわね♪

わだつみ2の延期、ロストラボ外典、クロノクロスコラボ、そして変わり種廻生（風かと思ってた）…2部結からの動きは前例のないものかと。2部結戦役を終えた fein 時層はフィーネ★5を眺めつつ、下半期のこのような動きを見ていました。

EPS-209 Murphy [Afterword] にあるコンテキストも本音ですが、人間が自身の中にあるものを100%言語化できるなどとは私も思っておりません。たいてい実践とともに形を作っていくもので

EPS-227 Patel

～ 行動停止型状態異常 VS AS ミストレアの翼 ～

あり、そして後になって言葉になる、言い換えると自分で表現できるようになる。

ゆえに今の段階で「今後はこーしよーと思いまあす♪」なんて語るとは、事実上不可能でしょう。

仕方ない。今後も今まで同様、海より頂いたお恵みで生かされつつ…アナデンを楽しみ続けるしかありませんな！

footnote

【1】新しい言葉の使い方かもしれません。私はフィーネ★5までのアナデン上半期、砂袋の模擬戦闘と本来の戦闘とに明確な一線を引いておりました。もちろん下半期もそれは変わらないのですが、ここまで火力のインフレが進んだ以上、明示的に「砂袋火力は別」などと記述する必要もないと判断しています。

【2】今回も他 EPS と同じようにいろいろパーティー変えて再チャレンジしたりしました。—EPS-209 Murphy[Introduction]参照—

分かったこともあるのですが、上半期のように敵味方の動き等を書きまくるのはもう控えようと思っています。深い意味はないから、途中で気が変わるかもしれませんが。なんとなく…そのほうが長い目で見て良さそうな気がしているのです。この EPS シリーズを見ててそう感じました。16 妖とかはそう思わなかったんですけどね。なんでだろう？

【3】最近よく使うやり方です。2 部結戦役で腕力知性速度デバフが錬成された毒ペや生命グラスタを多く作ったので、それから合いそうなものをテキトーに付けちゃう。この Patel もアナフォのタイミンクだけでしょう？ 勝つために瞬間火力は必要ないので、たまたま見つけた HP 回復力の知性デバフ錬成とか、付けていました。こちらが倒されることなく、また容認できぬほどの長期戦にならない限り、ネタは何でも良いよね。