

サキに手も足も出ない怨霊・クダン ～ 向かうところ敵なしの絶対零度 ～

私の時空におけるバトルスタイルは「ランダム行動に潜む運要素を撃破する」レポートにて詳説しました。

ここは気楽なレポートにしたいです。

結論から言うとクダンの本体はさほど強くないです。HPは異常に高いようですがそれだけであり、対処しやすい特徴があります。

やっかいなのは次々と召喚される怨霊と速度デバフ。これに的を絞りましょう。

Basic



いかようにもできるでしょうけど、私の場合は下記のようにしました。

フロント：

顕現マリエル、顕現マイティー、AS ミュルス、顕現アナベル

サブ：

AS サキ、ソフィア

1. 怨霊が現れたらいきなりアナフォ。(1 怨霊退散)
2. 次の怨霊が現れたらメタモルクロウで即撃破。(2 怨霊退散)
3. また現れた怨霊はワンパンはできなかったけど、水魔法が大した威力ではありません。まだストーリー中でグラスタ錬成も全然できてなかったからね。
4. 瀕死の怨霊はアーススパイラルだけでも撃破できる。(3 怨霊退散)
5. 次の怨霊はメタモルクロウでまたもや即撃破。(4 怨霊退散)
6. 次の怨霊は貯まりたての中途半端ゲージでアナフォ。(5 怨霊退散)
7. 次の怨霊はメタモルクロウでまたもや即撃破。(6 怨霊退散)
8. クダンが凹んでしょんぼりしたらタイミングを見計らって AS サキ登場！！
これで決まりです。もはやクダンに勝ち目はありません。

キュベレーが怨霊を次々と撃破している間、他3名で守りを固めればクダンの攻撃も問題ありません。ウォールを張るタイミング次第でキュベレーと一緒に攻撃さえできます。

アナベルはホーリーセーバーも打てますし、顕現マリエルのMPも切れない。

あっという間に前半戦は終わります。

サキに手も足も出ない怨霊・クダン ～ 向かうところ敵なしの絶対零度 ～

Speed



クダンの無属性物理には速度デバフが付いており、これをアナベルが受け流す流れとなっています。

しかし、AS サキがアイスバウンドを持っておりキュベレーのアーススパイラルもある中で問題は起きるはずもなく。余裕でアナベルが先制できます。

キュベレーのMP が切れたら休ませますが、そもそも私は後攻ループの方が得意です。アナベルのみ後攻ループの動きとし、他キャラは従来通りの先制ループをその場で構成すれば速度デバフを完封できます。

そもそも、デバフ耐性グラスタもありますからね。

ちなみに最後のあがきに関しては普通に倒せば666ダメージで済みます。

怨霊を残していると耐えられないダメージになるようですが、私には関係ないから詳しく分からないです（笑）

AS サキ、氷の華。美しいですね。

フィーネは最推しだからともかくとして、天 255 にして一番正解と考えているのはサキなんですよね。

強敵戦と言えは真っ先にサキを使えるかどうか考えてしまいます。



サキに手も足も出ない怨霊・クダン ～ 向かうところ敵なしの絶対零度 ～

★ collum ★ ～ 後攻ループはやりにくい？ ～



少なくとも、私にとっては先制できるかどうかってどうでも良い問題なんです。

まず敵より先にオーロラフォースを張る必要がないですよ。

あらかじめ張っておけば良いのですから。

ウクアージは Lv120 あたりから全部後攻ループですし、私の時空は速度で有名な夜雀も後攻ループで撃破してきました。

次のターンを計算に入れ、あらかじめ前のターンで次のターンに備えられるバフデバフを準備する。

要するに1手ずれるだけでしょう？

私はなんか先制取れないと思ったら即時後攻ループに切り替えますね。

先制行動のための努力を早々に放棄します（笑）

そっちのほうがいいろいろと微調整する手間を省いて手っ取り早く倒せるからですよ。

同様の理由でアセトヴィータや月流影光も強化していないのです。

ここらへんも私の時空の強敵の倒し方がほぼ全てオリジナルスタイルになっている要因かもしれない。

いわゆる速度に対して注意を払ったことはほとんどないと思うよ？！

だって勝てますし（笑）

勝ち方は自由でいいのもアナデンの魅力。

やらなくて済むことはやらないほうが合理的と考えてますね。