

メルヴィル・レーヴを運に頼らず退ける！

～ フィーネの必殺技強化<猫好き>による高威力ダメージ ～



これが、フィーネのポテンシャルです♪



こういうのを…

「ド安定」と言うのかな？(笑)

累積バフは×1 になった直後に消去してしまうと良いでしょう。常に安定して動けるなら、無駄にメルヴィル・レーヴの攻撃力を甘受してやる理由がないです。

小夜のサンドリヨン→腕力+知性デバフと動けるようにしておくのは言うまでもないですが、一角突きで運ゲーするなら始めから火力頼みで倒したほうが良いので、物理耐性バフを味方に付与しておくとも100%の立ち回りが実現します。

HP が低いため、こちら側に大した火力がなくてもすぐに倒すことができます。

あるいは、アナデンの草創期に「牽引役」を務めるために火力でなんとか倒せるよう、配慮してくれているのかもしれませんがね？

【グラスタ】

柔軟な立ち回り構築に貢献できない攻撃
グラスタは全て不要です。

唯一マナにストーンスラストを付けました。他は全て生命グラスタでチェンジを滑らかにできるように。

【装備】

耐久をケア。フィーネは特に物理耐久特化の装備です。

【天冥値】

フィーネのみ冥 255 です。それ以外は 50 ないキャラもいますね。全員 255 なら多少撃破までのターン数が縮まったでしょう。

【メルヴィル・レーヴ】

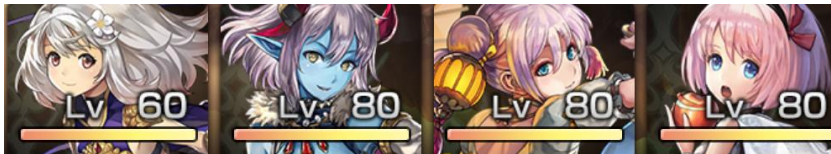
最大の脅威となるのは累積バフ。腕力と知性が上がっていくことでこちらが攻撃に耐え切れなくなります。

昔は火力で倒すしかなかったのですが、今ではマナが敵のバフデバフを消去できるため 100% 勝つことができます。

メルヴィル・レーヴを運に頼らず退ける！

～ フィーネの必殺技強化<猫好き>による高威力ダメージ ～

●フロントメンバー



【マナ】

スキル：ストーンスラスト・小夜のサンドリヨン・プラクティカル

ストーンスラストを持つのは火力を出すためではなく、ゲージを貯めつつミュンファの回復力を上げるためです。ダメージ源はフィーネが持つ猫好き必殺グラスタであることは TerraNiVium と同じですね。

また、一角突き運ゲーをしないために耐久戦をやるのですから、プラクティカルも忘れてはなりません。

この **100%運ゲーなし** 耐久戦でも MP が切れる前に倒せるため、メルヴィル・レーヴが累積バフをかけたら即座に解除してあげます。

TerraNiVium の 100%運ゲーなし耐久戦では MP が切れてしまうので、ひと工夫必要ですけど
♪

【顕現ミュルス】※VC 証装備済

スキル：ビーストインパクト・ガイアフォートレス・パワーヒール

ミュンファの地 ZONE があるのでアースウォールを持つ必要はありません。ガイアフォートレスで味方の知性と物理耐久を上げ、回復力を保ちつつ一角突きに備えます。

【ミュンファ】※真 VC 証装備済

スキル：茶釜コメット・玉露猛打・マジックダウン

地 ZONE を張った後は玉露猛打でバフを張りつつさらにメルヴィル・レーヴの腕力を落とします。

また、小夜のサンドリヨンをより使いやすくするため、**支援グラスタの知の呪**を付けました。一見すると使えない要素でも、工夫次第で想像以上の効力を発揮するのです。

【フィーネ】※必殺技強化<猫好き>装備

この戦闘の主役。乙女の誓いを連発しているだけで、メルヴィル・レーヴにできることはありません。

マナ、ミュルス、ミュンファによってゲージはすぐに貯まるので相手の状態に関わらず即座にアナザーフォースを発動し、高威力ダメージを叩き込みます。

必殺技だけで 50 万ダメージ与えることができるので、**火力としても申し分ない**ですね。

メルヴィル・レーヴを運に頼らず退ける！

～ フィーネの必殺技強化<猫好き>による高威力ダメージ ～

●バックメンバー



【マリエル】※真 VC 証装備済

基本原則としてフロントに出ません。グレートホーンと一角突きが連続して来た時に仲間が倒れるのを防ぐために VC で回復します。メルヴィル・レーヴ戦では蘇生を行う余裕もありますが（それができない立ち回りをするなら、始めから火力で運ゲーすべき）、当然のことながら前提にしてはいそれができない立ち回りをするなら、始めから火力で運ゲーすべきけません。

あくまでも、保険に保険をかけて万全を期すためにバックから見張るのが、この戦闘におけるハイプリエステスの役割です。

【顕現セティー】※VC 証装備済

彼もフロントに出ません。万が一フロントのループが崩れた時に運ゲーが発生するので、それを防ぐために速攻で VC による速度デバフをメルヴィル・レーヴに与えることがセティーの役割です。

メルヴィル・レーヴ戦を安定させるなら乙女の誓いだけで十分ですし、**無理にアセトヴィータや月流影光を+10 にせずとも確定で先攻**を取れます。

パーティーみんなが天冥 255 なら速度対策は必要ないかもしれませんが、そのような状態を検討する理由がないと思いますので♪

【ダメージソースとループ】

攻撃手段はフィーネの必殺技強化<猫好き>のみで十分。半分以上減ります。

動きとしては防御型ループが 7 割。攻撃型 1 割。その他移行時ループ 2 割で構成します。もっとも、フロントとバックのメンバーの構成によってほぼワンパターンのループが成立してますね。

