

動く敵に対して短ターンキルを試みる ～ 敵が1ターン目に攻撃してくる時はどうするか? ～

アタッカーを中心とする「火力を出せるキャラ」を夢見でお迎えしているかどうかは常に制約となるため、下記の2本立てで行きます。

- **基礎編**：夢見キャラで短ターン討伐する「ウクアージLv170」
- **応用編**：配布キャラのみで攻撃的な分身を短ターン討伐する「顕現最高峰・ユナ戦」

敵が1ターン目から攻撃してくる場合はどうやって火力を出せば良いでしょうか？

ここでは砂袋ではない「実戦」における1ターン目の立ち回りを見ていきます。

せっかくの高火力も、それを発揮する前に誰かが倒されたら意味ないからです。

【基礎編】

夢見キャラをふんだんに使ってウクアージLv170を2ターンキルするケース

ZONEを使っているのが特に難しいことはなく、基礎編としてはぴったりだと思います。

この要領で全てのウクアージを撃破できませんか？



1ターン目

ウクアージの開幕パンチを運ゲーにしないためにベルトランを入れているだけです。

ふんばっても良いけど、4分の1を引かないといけないからめんどくさかったのです。

- **ミュンファ**：(誰かと交代して) VC 効果：地 ZONE
- **AS ミュルス**：アーススパイラル 効果：味方全体に速度+知性累積バフ
- **ディアドラ**：ブラッドクルール 効果：敵にペイン+自身へ腕力バフ
- **ベルトラン**：シルトシュトース 効果：先制腕力デバフ+ペインと挑発



<考え方>

ウクアージの先制パンチだけが問題なので、これを顕現ベルトランで受ければ良いだけです。

茶柱グロリアスを使えばディアドラもクリティカルが出るので、火力は十分に足りります。

動く敵に対して短ターンキルを試みる ～ 敵が1ターン目に攻撃してくる時はどうするか? ～

【応用編】

顕現ユナの分身を配布縛りで2ターンキルするケース

極めて攻撃的な分身を先に倒します。配布キャラのみで2ターン討伐が可能です。



1ターン目

相手は動かないサンドバックではありません。高威力の全体魔法と物理攻撃を打ってきます。短ターン討伐するときは該当ターン内にどれだけのバフデバフを積めるかが肝要です。このケースでは配布縛りをしており、ユナは使用禁止です。VCができるのは1人分のみ。

- エイミ：(マナと交代して) VC 効果：腕力+速度バフ
- ディアドラ：ブラッドクルール 効果：敵にペイン+自身へ腕力バフ
- シェリーヌ：マジックダウン 効果：知性デバフ
- ヘレナ：アースエッジ 効果：速度デバフ



<考え方>

最低でも腕力 or 知性デバフをかけるか、こちらに物理耐性バフ or 全属性耐性バフを付与しなければ、こちらが短ターン撃破されてしまいます。

火力を出すための要件と、防御を固めるための要件をそれぞれ考え、1ターン目に濃縮する必要があります。

支援グラスタを使っているのはシェリーヌに知性デバフしてもらうのが一番合理的だったからです。

※火力が出るグラスタや装備といったものはゲーム内に説明があるのでここでは大幅に割愛させていただきました。

アイテムは持っていれば良いだけですし、1ターン目から動いてこちらを攻撃する敵に対してどう立ち回って火力を出すかという点を重視したかったのです。