

## 歪なるケリュケール (HARD) ～ マナを使った基礎ループ ～

### Introduction

登場時にバグが酷かったこともあって敵側の動きの詳細は分かりませんね。

1ターンに何回も攻撃してきて、とにかくいろいろやってくる。

でも基礎的なバフデバフで全部防げますし、これまた基本通りに火力アタッカーを1名在席させておけば普通に倒せる敵でもある。

ごっちゃごちゃしているように見えて、私が気を配ったのは「小夜のサンドリヨン」の扱い方くらいです。

### Cendrillon ～ 敵のバフデバフを消去する ～



歪なるケリュケール戦は、マナが持つ「小夜のサンドリヨン」が決め手でした。

HP ストッパーに到達するたびに展開される累積知性バフが異常に強く、+2くらいまで行くと普通のバフデバフでは受け流しにくい。でも+1までなら大丈夫。

ターンにも余裕があり、ストッパーを確認してから入れ替えることができる。

AS ミストレアが超火力をヒットさせることができるタイミングと分かっているなら、そのターンにプライとマナを上げておき、次ターンでオルレイアと一緒に「インダルジェンス→小夜のサンドリヨン→ルミエールシエル」とやる。

いずれにしてもシビアな動きは要求されないよね。

初めころはバニッシュのグラスタを使っていたのですが、繰り返し戦ううちに 一再戦可能な強敵はだいたい、何度も戦います。その方が後々に生かせる気付きも得やすいので。一味方側の累積デバフは放置しても問題ないと判断、マナにしたほうが私好みの戦闘にできると思ったんです。

あとは fein 時層ですっかりおなじみとなったマユによる臨機応変なサポート。

AS ミストレアの攻撃で HP ストッパーに到達しない場合もあるので、その場に応じて各キャラの VC を補佐に使っていく。

書けば書くほど、アナデン戦闘の基礎的な動作ばかり。ちなみに防衛設備は休憩施設、錬成釜の耐久型一敵に全属性耐性 DOWN がかかるので火力も上昇します一、王家の護りを使っています。



## 歪なるケリュケール (HARD) ～ マナを使った基礎ループ ～

### *Song / Valor Chant*

#### ～ ピチカとASミストレアの共闘 ～



すでにウクアージ Lv195 で AS ミルシャの月光陣によって歌唱3キャラを結び付けましたが、今回はピチカと AS ミストレアのシナジーです。ピチカや AS ミストレア (AS ミルシャ含めて) の歌唱スキルだけ比較しても、意味がないと私は考えます。

歪なるケリュケール戦における具体例としては、ピチカの VC で前衛の混乱を防ぎ、MP を回復したり。レチタティーヴォで AS ミストレアの火力を上げています。歌唱キャラ同士で競合するかと思いきや、ちゃんと共闘しているんですよ。

加えて、ピチカの VC は序盤でマユのサポートさえ担っていることになるのです。アントラクトの状態異常無効はアナザーフォースゲージが 100%にならないと発動しないからね。



なににせよ、キャラや装備グラスタ等が増えてきたので、自由にいろいろ組み合わせて戦える裾野が広がってきたと思います。

## 歪なるケリュケール (HARD) ～ マナを使った基礎ループ ～

### Afterword



歪なるケリュケールの正直な感想を書くと、ギミックが複雑なだけで押さえるポイントは限られているように感じました。

アルマエテルナ同様、そんなに強敵強敵してる雰囲気ではないよね。

あるいは防衛設備を使わなければもっと強いのかもかもしれませんが、もうその手のコンテクストは「歪なるアルマエテルナ配布縛り」で書いた通り、意味を成さないと考えます。

味方の防御力もちゃんと強化されてきた今、2部期間中のようにシビアに考える必要性がなくなったこともある。

このケリュケール、登場時は派手にバグっていました。急にアプリが落ちたりとか。

よく分からないからマユ+誰かアタッカーを用意して狙い撃つ形で戦っていたのです。とりあえずあまり連打して弱点攻撃をしないようにすればよろしかろうと。

本レポートでは主にマナと歌唱キャラ同士のシナジーについて書いてはいますが、彼らをバフデバフで結び付けているのはマユなんです。

推しであると同時に破格の性能を持っており、実装当初から必ずどこかで活躍すると感じていました。

フィーネやASサキと同じく、天冥 255 にして本当に良かったと考えています。

自分の戦い方に合ったキャラを強化して、その結果がちゃんと出た。大満足の戦果だよね。

#### 追記：

私が自分のパーティー編成で必要とした情報に限って書くと、以下のようになります。

#### 【歪なるケリュケールの動き】

水天陣＝地弱点

地裂陣＝風と（たぶん）陰が弱点、混乱付与攻撃を持つ

風王陣＝火と雷が弱点、吹き飛ばしをやってくる

烈火陣＝水と晶が弱点

星海陣＝弱点不明、バリアを張る

- ・弱点攻撃を何回も受けると陣を変える
- ・星海陣の時のバリアを減らすほど固定ダメージが減る（たぶん最高 5000 ダメージ）
- ・HP ストッパー到達時、異常に高い累積知性バフと最高 4500 の固定ダメージをやってくる