

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！～

## 【 Evidence Image 】



## 【 Member 】



大禊魂串は分身から倒すのが最もやりやすいでしょう。私はキャラが揃っていない時空でもできる攻略を常に優先させます。

火力による短ターン撃破

ループによる耐久戦

1戦の中で両方必要な珍しい事例です

## 【 Subject 】

分身からの激しい攻撃を防ぎながらフル火力を出すのは適したキャラが揃っている必要があるかと。

ここでは「分身を放置して力押しするルート」は検討しないものとして記述します。

## 【 Weapons and armor 】

キャラ	武器など	グラスタ
エイミ 天 255	翠晶の拳・腕力速度が高いバッジ	VC 証・虚空・ペイン・会心
シェリーヌ 天 15	顕現武器・腕力速度が高いバッジ シェリーヌの支援グラスタが運ゲー回避のために極めて重要です	真 VC 証・激震・ペイン・知の呪
ディアドラ 真 70	顕現武器・腕力速度が高いバッジ	真 VC 証・激震・ペイン・会心
ヘレナ 真 50	翠晶の杖・知性速度が高いバッジ ヘレナはペイン×2ではなく、会心等の方がアナザーフォースがかっこよかったと思います。もしくは支援グラスタの杖の祈りやセルフヒーリングでも良いでしょう。どっちみち火力は余裕で足りるため、こういう重複装着は私の中であまり美しいグラスタ配列とは感じられないのです。ペイングラスタ重複装着のほうが火力数値そのものは高い傾向があるみたいですよ？ 私が試した限りではね。	VC 証・虚空・ペイン・ペイン
マナ 天 30	ロリポップシュート 耐久精神が高いバッジ	HP 快癒力・MP 快癒力・MP 消費減

ユナは今回使っていないので割愛します。しかし、そもそも顕現戦というのはその該当キャラがいなければ行えないイベントですから、いくら配布縛りと言っても使って良いのではないかと私は感じるんです…まあ今回は慣例に習って使わないで倒しましたが（笑）

また、事あるごとにお話ししていますが、異境武器を前提とした攻略を基本原則として行っておりません。ラルム素材のバランスが悪すぎるためです。

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！ ～

## 【 Evidence Label 】



火力とループの両方を使えなければこの状況は有り得ません。  
エビデンスとしてはぴったりでしょう。



## 【 Assessment 】

攻略の大枠としては、3つのフェーズに分かれます。

第1フェーズでは**火力**で大禊魂串分身アタッカーを一気に倒す。

第2フェーズでは**ループ**で大禊魂串と小競り合いをしつつアナフォゲージを貯める。

続く第3フェーズにて大禊魂串のHPストッパーを発動させ、**最後の火力**で倒しきるという流れを実現します。

大禊魂串はことあるごとに別格級の顕現として話題になっているようですので、遠慮なく「最高峰」と表題を書かせていただきました。

次項から詳細を見ていきましょう。

また、大禊魂串の強さは下記によって示されるかと思えます。

- 普通の顕現2戦目のように1ターン目の敵が無抵抗ではないため、砂袋の練習のように**自由な火力充填ができない**。
- 1ターン目が無抵抗ではないと言うより、正しくは1ターン目からの攻撃が物理魔法ともに激しいため、**詰めが甘いと防戦一方に追い込まれる**。
- 本体と大禊魂串分身アタッカーは速度が近い数値に設定されているのか、降神巫を先にかけてられることがある。この場合、防御手段が限定的となり回復も困難。
- **HPストッパー**に合わせて極めて攻撃的かつ危険な大禊魂串分身アタッカーが復活し、大禊魂串分身サポーターまで新しく現れる

火力とループが両方とも必要な稀な事例と思えます。

配布縛りにしなければ多少は諸条件が緩くなるけどね。

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！ ～



## ★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

大禊魂串は HP が半分とちょっと少なくなるとストッパーがかかり、大禊魂串分身アタッカーを再度召喚。大禊魂串分身サポーターを出現させます。

危険なのは降神巫で、このバフからの攻撃が極めて強烈です。大禊魂串分身アタッカーと正面衝突するつもりなら、こちらもある程度サポーターを揃える必要があります。1 ターンに何度も行動し、かつ物理魔法ともに混合しているのでマナだけで封じ込めることもできません。

大禊魂串分身アタッカーの相手をすることも可能ではありますが、少しキャラを選びますし、工夫も必要です。

大禊魂串分身サポーターは本体の HP ストッパー発動後に出現します。しかし直接攻撃をしてこないため、大禊魂串分身アタッカーと正面衝突できるメンバーなら対応可能です。

重要なのは、「大禊魂串分身アタッカーの HP」と「ストッパー後の大禊魂串の HP」です。「ストッパー後の大禊魂串の HP」はディアドラだけでも削り切れます。

そんなに体力ないのです。配布 1 名の火力だけで沈められるのですから、大禊魂串分身サポーターの存在は脅しです。

一方、「大禊魂串分身アタッカーの HP」も大して高くないですが、ディアドラ単騎で沈められるほどでもない。そしてこれを倒しきる火力充填をさせてもらえないところが大禊魂串 2 戦目のおもしろさだと思いますね。

ここでいったん敵の動きを見てみます。

## —— 大禊魂串と分身 2 体の動き ——

大禊魂串「降神巫 → ユナ VC 模倣 → 式神」

大禊魂串分身アタッカー「祓+杖殴り → 式神+杖殴り → 式神+祓+杖殴り」

大禊魂串分身サポーター「七色の祝福 → 威勢の符 → 退魔の符」

では、ここからは第 1 フェーズ・第 2 フェーズ・第 3 フェーズと分けて詳説します。

## —— First phase ——

大禊魂串分身アタッカーを、火力を出して一気に倒す！

1 ターン：「マナ」エイミとチェンジ 「シェリーヌ」マジックダウン

「ヘレナ」大禊魂串ヘアースエッジ 「ディアドラ」ブラッドクルール

2 ターン：エイミ、シェリーヌ、ヘレナ、ディアドラで大禊魂串分身アタッカーめがけて  
アナザーフォース

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！ ～

まさに短ターンキルです。このインフレの中で敵を倒すための火力を出すのは難しくありませんが、基礎的事項は押さえておく必要があります。

配布縛りらしく、伝統的なエイミ VC からのアナザーフォースを体現してみました。

グラスタに関しては装着するだけですが、それだけで火力は出ません。

腕力があれば良いというものではなく、速度やキャラの並び順なども考慮します。

また、私はアナザーフォースへ持っていくために運ゲーするのを好みません。それでは安定勝利とは言えないと私は感じています。ここで重要なのはシェリーヌのマジックダウンとヘレナの大禊魂串へ対するアースエッジですが、これは後述します。

## Second phase

ループで大禊魂串と小競り合いをしつつアナフォゲージを貯める！

**注意：**第1フェーズで大禊魂串分身アタッカーを倒した後、大禊魂串はユナ VC を行います。この隙にエイミ、シェリーヌ、ヘレナ、ディアドラを全員下げつつ、マナを上げます。これで第2フェーズへの移行が完了します。

さて、この第2フェーズは固定ループでも問題ありません。しかしプログラミングのように同じことを繰り返しているとした場合はゲージ蓄積効率が悪いです。まず大禊魂串へクイーンオブハートをかけます。これで即倒されるようなことはありません。

回復に関してはマナのプラクティカルだけで十分ですが、支援グラスタのセルフヒーリングを使っても良いですね。火力は十分足りていますし、最低でもヘレナには装着する余裕があるでしょう。

大禊魂串の動きに合わせてチェンジを繰り返し、同時にマナのクイーンオブハートをヘレナにもかけつつ、魔法攻撃力を落としたスターバーストを使ってアナフォゲージを貯めていきます。

この時、他の物理キャラで大禊魂串を攻撃してはいけません。火力が高すぎてこちらのアナフォゲージが貯まる前に大禊魂串の HP ストッパーが発動してしまうからです。

## Third phase

大禊魂串の HP ストッパーを発動させ、最後の火力で倒しきる！

1. 第2フェーズ中に大禊魂串の HP を半分より少し削る程度に減らしておく
2. 大禊魂串の式神をマナー人で受ける
3. シェリーヌ・ディアドラ・ヘレナを上げる
4. マナでエイミ VC をかけつつ、シェリーヌ・ディアドラ・ヘレナで攻撃して大禊魂串の HP ストッパーを発動させる
5. アナザーフォースでフィニッシュ

スリルのある立ち回りができる瞬間ですね。

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！～

最後のアナザーフォース中にディアドラがブラッドクルールをかけられる程度のゲージを第2フェーズの間に貯めておきましょう。大禊魂串がユナ VC を模倣するため、アナフォ前にブラッドクルールをかけてもペインが解除されてしまうからです。

かといって式神を打ってくるターンに危険を冒し全員を上げる必要もありません。

上記に幾度か記載しているように火力は十分に余裕があるのですから、最後まで油断せずに守り抜く。

火力を出そうとして焦ってしまい大切な局面で運ゲーになってしまう…私はこのような展開をナンセンスであると考えます。



## ★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

ヒーラーは本戦闘にはいませんので、第2フェーズ (Second phase) における動きについて詳説します。

第2フェーズでは大禊魂串の式神に注意しながらループを行います。マナのプラクティカルと、他キャラを含めてサブメンバー時の HP 回復力を注視する必要があります。まずおおよそで良いので子夜のサンドリヨンを使った時の式神と、かけていない時の式神の被害を把握します。

どちらにしてもマナのクイーンオブハートをかけなければ危険ですが、味方全員の HP の状況を見ていけば式神に耐えながら HP を維持することが可能です。

火力を出すために生命グラスタをつけていない場合、サブメンバーに下げても HP や MP の回復量が少なくループを組みにくいケースが多いですが、この戦闘はまさにそのような状態となります。

言い換えると、生命グラスタを付けられる余裕があるなら、どんな敵が相手でもループが組みやすいのです。

この第2フェーズでは大禊魂串の式神に耐えつつ、隙を見て HP の回復してきたメンバーを前に出し、マナを休ませなければなりません。それと同時にヘレナのスターバーストで大禊魂串を攻撃しゲージを貯める必要があります。



## ★特に注目すべきバフデバフ

まず第1フェーズにおけるエイミの VC による腕力+知性バフ。シェリーヌが装着した知の呪いによる知性デバフ。ヘレナが大禊魂串へ打つアースエッジによる速度デバフ。そしてディアドラのブラッドクルール。

これによって大禊魂串分身アタッカーのお祈りゲーなしの短ターンキルが成立します。

エイミの VC によって火力を出すやり方はあまりにも有名ですが、このインフレした状況下において他の顕現のように1ターン目に相手が無抵抗なら、砂袋を相手にしているのとほとんど変わらない状況です。

しかし顕現ユナ (大禊魂串) は違います。

例えば AS ミュルスのように火力の出る夢見キャラが揃っているなら考えなくても良いでしょ

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！～

うが、この配布縛りの場合は事情が異なります。

次に第2フェーズにおけるマナのクインオブハート。これは敵味方全て巻き込んで腕力バフと知性デバフをかけますが、この**マナの特異なバフデバフを最大限に活かしたループ**が成立しています。

大禊魂串の魔法攻撃を弱体化させるだけでなく、ヘレナのスターバーストも弱体化させることで、安心してたっぴりとループ中にアナザーフォースゲージを貯めることができるのです。

続く第3フェーズではエイミ・シェリーヌ・ヘレナ・ディアドラ4名全員のバフデバフで大禊魂串を一気に倒す。

HP ストッパーを発動させると同時に分身が現れ次の瞬間にアナザーフォースで倒しきる展開は、ループによる耐久戦を配布縛りで大禊魂串に達成しゲージを十分に貯めてこそできる火力の発露です。

HP ストッパーがあると戦闘開始直後から ZONE で2ターンキルしてしまおうというやり方が通用しませんが、やりようによっては大禊魂串を2ターンで倒すことも可能でしょう。

しかし、その種の火力を出すためにはキャラが揃っている必要があります。

配布縛りは少々極端ではありますが、私の場合はキャラが揃っていない場合が多いため、常に段階を踏んだループの中で火力を出す工夫をしています。

この大禊魂串の配布縛りによる戦闘はその代表例と言えます。

さていろいろ語りましたが、勝てれば良いのでしょうか？ 勝てれば（笑）



## ★運任せの戦闘をしないために > 速度事故でやり直しを防ぐ

上述しましたが、私は火力を出すために運ゲーするのを好みません。

この大禊魂串分身アタッカー2ターンキルにしても支援グラスタがなくても運が良ければどうにかかります。HPが高いエイミが杖殴りを受けてくれれば、なんとか耐えられるでしょう。しかしその4分の1を引くために何回トライしなければならないのか？

また、大禊魂串本体と大禊魂串分身アタッカーは相互の速度が同程度なのか、どちらが先に動くか分かりません。

仮にエイミが杖殴りも受ける味方にとって有利な敵の動きをたまたま運良く引けるのだとしても、降神巫をかける本体が先に動いたらアウトです。

誰かがほぼ間違いなく倒されてしまいます。

つまり、杖殴りが誰に来るかというポイントとは別に、さらなるお祈りゲーがあるのです。

これでディアドラのクリティカルが出なければ火力不足だなんてことであれば…

その立ち回りはもはや、はじめから成立していないと私は判断します。

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！ ～

ここで、それぞれの「運ゲー・お祈りゲーポイント」に分けて詳説します。

## —— 運ゲー「杖殴りが誰に来るか」対策 ——

シェリーヌに力の呪か知の呪かという選択肢がありますが、私は知の呪を選びました。祓か杖殴りかどちらかを弱体化させれば1ターン目に全員耐えられるのですが、祓の方を弱体化させておいたほうが、続く第2フェーズでのループが短くなります。

生命グラスタが付いていないのでアタッカー達のサブメンバー時 HP 回復量は少なく、全体魔法攻撃のほうを弱体化させたほうがお得です。

いくらループの耐久戦と言えど、必要以上に長期戦をしなくていいです。

## —— お祈りゲー「降神巫を先にかけないで」対策 ——

単純に火力を出すだけならヘレナは不要でしょう。しかし、敵をオーバーキルする火力を出すために何度も何度も負け戦をするのは性に合いません。

ここはヘレナのアースエッジで大禊魂串本体のほうの速度を下げました。そうすれば分身アタッカーが動いた後に降神巫という速度調整ができます。ヘレナ自身の速度が低い問題はありませんが、manaが下がってエイミ VC をかけるため、そこも問題とはなりません。

このようにすれば、顕現ユナが相手であっても運やお祈りをせずに短ターンキルできます。重要なのは、火力を出す前に味方が倒されてしまっただけはまったく意味がないという点です。RPGですからね。HP が0になってしまう立ち回りは避けるべきです。

しかし…ここまで語ってアレですが…この1ターン目に無抵抗ではないという側面があるだけでは大禊魂串が最強の顕現だと言い切れない側面があると私は考えていますけどね？

じゃあどの顕現が最強なのかというと、それは各自の時空環境によるというのが最適解だと思うのですが、いかがでしょうか？

最後に、各フェーズの代表的なシーンをスクショ1枚で表現して終わりにしましょう！

こんなふうに First phase (第1フェーズ)、Second phase (第2フェーズ)、Third phase (第3フェーズ) と分かれる戦闘は私も初めての体験ですからね♪♪

# 顕現最高峰・大禊魂串ユナを配布縛りで倒す ～ 火力とループの織り成すバランスでヒーラーなし撃破！ ～

## First phase (第1フェーズ)



## Second phase (第2フェーズ)



## Third phase (第3フェーズ)

