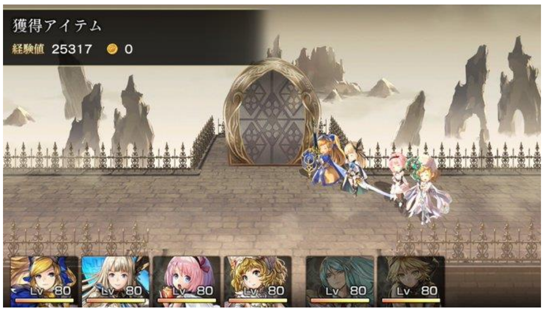
fein♪の「顕現 武器との巡り逢い」報告レポート

２つともパーティー編成で特別な制限はないと思います。倒すという目的だけなら ZONE 等に頼らずともまったく問題はありません。ゆえに下記を学ぶ機会としました。

- できる限り VC グラスタを持ったキャラで編成する
- 相手の耐性程度は把握するが、ループ作成などの下準備をしない
- ２ターン持続する意味を体に叩き込む

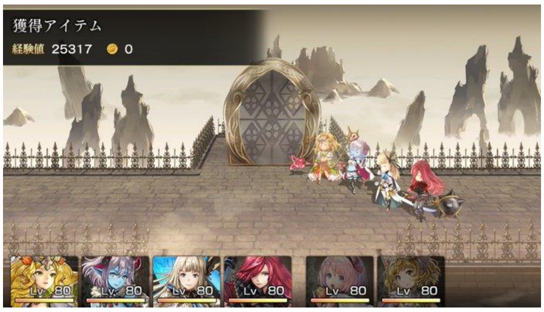
（敵に倒されない安定した立ち回りができるというのはそもそも前提ですので、基礎的なバフデバフの記述は割愛します）

innocence



VC グラスタの強さをまざまざと見せつけられた戦闘となりました。
こんなに安定して守れるならもっと火力に振っても良かったと思っています。
でも顕現イスカが決して弱いわけではないです。無何有郷も恐ろしい威力でした。
注目すべきはイスカの速度 50%デバフですね。これから大活躍すると思います。

魔兎の稔杖



ここで学んだのはマナが万能選手ではないということです。同時にもう自分が VC グラスタなしだといろいろ気になってしまうことも実感しました。
ビーストインパクトの威力が思いのほか高く、杖殴りの威力もなかなかです。
単純に知性デバフして耐えるだけではない戦闘を楽しめました！

今回得ることができた大きな成果は下記の４つ。

- VC グラスタがあればバフデバフ置き逃げができる。
- **VC グラスタは１ターンから２ターンで勝負が付く短期決戦には不要。**
- VC グラスタはインフィニティーフォース以上のアナザーフォース勲章獲得のためにはぜひ欲しい逸品。
- マナは完全無欠のキャラではないと改めて思った。

 20190829