

## 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。倒すって目的だけなら問題はないので、自分が事前ループなしでどこまで戦えるか、またアップルちゃんがどれほど強いのか検証をやったのです♪

メルヴィル・レーヴでもやっているのですが、あまりに動きが特殊過ぎてなかなか汎用性のあるものになりにくいです。

### 冥府の杖



心がけたのはアップルちゃんに依存せずとも知性デバフがかけられる体制作りです。彼女にもしものことがあるとハイプリエステスで蘇生を余儀なくされ、戦闘が長引きます。

クイーンオブハートを使うことで味方の魔法攻撃も威力が落ちてしまいますが、トゥーヴァからの魔法で大ダメージをくらうよりマシです。

できるだけ物理アタッカーで攻撃するよう立ちまわること、アナフォは3回程度で済みました。

### 飛雄國綱



ここはぜひ配布キャラで、しかも初見でどうしても攻略したかったのです。

フィーネには+10まで強化したグラティアイギスを装備させて万が一に備えました。

アザミの迎撃が怖いので魔法アタッカーのターンと物理アタッカーのターンを明確に分け、分担して攻撃するように戦ってみました。

時間はかかったものの、アナフォ4回程度で無事に勝利です。

前回のシュゼット・シオン・マイティーに比べてアザミとトゥーヴァはこちらが体制を立て直す余裕があるように思えました。

また、アップルちゃんのデバフが極めて強力であり、それがゆえに敵の火力を軽減できたことも簡単に感じられる要因かと？

シュゼット・マイティーの場合、ロゼッタが特権キャラ扱いされるほどに状態異常への対応が難しく、ここが体感難易度を上げていたと思います。

一方、シオンの場合は今までのアナデンが先制ありきの戦闘ばかりだったため、是が非でもエリナでリセットをしなければならないような錯覚が生まれたことが、体感難易度が上がった理由のように思えますね。