

# お勧めパーティ

- ▶ 編成で悩む方が多いようなので参考用にどうぞ

## 編成のコツ

- ▶ 同じ系統のスキルを複数持つてるキャラを基点に考えると楽。例：ロゼ、ミュウ
- ▶ 基本はA1～A5、CE-1～CE3など、同じ系統のスキルをコンプする組み合わせで考えると強いブランチを出しやすい
- ▶ 上記で選んだキャラで、コンビネーションに足りないスキルを補えるキャラを探してみましょう。例：モリガン
- ▶ 後は選んだ回復スキルを持ったキャラを入れてバランス良くすれば十分戦っていただけます。例：オリカ、マリー、ミシャ
- ▶ 好きなキャラを基点に考えてみるのもこのゲームの醍醐味です。

## 物理攻撃重視パーティ

：モリガン、：命、：勇刀、：オリカ

- ▶ 編成可能時期：1-1、フェルナ・サーラから
- ▶ お勧め配置

□□□□  
□  
□□□

- ▶ 可能コンボ
  - ▶ Range1（スプラッシュリビドールor薙ぎ払いor滅多打ち ×3）
- ▶ 3-1程度までなら突破可能。（ほぼ初期パーティ）

：ライナー、：エトナ、：勇刀、：オリカ

- ▶ 編成可能時期：3-1、飛んだトーキードから
- ▶ お勧め配置

□□□□  
□  
□□□

- ▶ 可能コンボ
  - ▶ Atk1（射抜きor飛雷針+ダイブスラッシュ）or（ブン回し突き+クロスラッシュ） Atk2（Atk1） Atk3（ダイブスラッシュ+落下星）
  - ▶ デッドサークル（インパルス+プリニー落とし+居合い撃ち）
  - ▶ インパクトヘブン（プリニー落とし+大殺・正中三段+ダブルビート）
- ▶ ライナーのAPさえ確保出来れば幅広いコンボが可能。強気持ちが2人いるのでボス戦でのEXブランチも使い易い。
- ▶ 「物理攻撃重視」という趣旨からは離れるが、魔法系や混合系のBCも使用可能。ただし、趣味のプレイ。
  - ▶ オリカ単独のA系またはD系Mag1は十二分に実用範囲。
  - ▶ オリカMag1の後にエトナのE系Mag2とMag3なども可能。
  - ▶ ライナーは単独でCE系Mag1からMag4（ラグナロク）まで発動可能。

- ▶ Atk1の後、混合系も発動可能。
  - ▶ ライナーCⅡ2、エトナDⅡ2とEⅡ2、勇刀AⅡ2とGⅡ2、オリカAⅡ2とDⅡ2があるので、A、C、D、E、Gの各Mix1が可能。
  - ▶ ライナーにはR2があるので、勇刀R1と組み合わせるとRange2を発動でき、ライナーCⅢ3またはエトナEⅢ3と組み合わせると、Mix2に移行することも可能。
  - ▶ 勇刀にはR3があるので、ライナーR2、勇刀R1と組み合わせるとRange3を発動でき、オリカHⅢ3と組み合わせると、Mix3に移行することも可能。
- ▶ 一部を除き魔法系や混合系の実用性はあまり高くない。
  - ▶ 効率を重視するなら、このパーティーは物理攻撃中心で、受け流し持ちや硬気功持ちをオリカが攻撃するのが妥当。
  - ▶ パーティメンバー全員がレベル999に達した後に4-3あたりまでの敵を倒す趣味のプレイは問題がない。
  - ▶ さもなければ、プレイ累計が1,000時間以上のやり込みプレイヤーが、装備を十二分に強化して、AP効率があまりよくない混合系で敵を倒すための趣向プレイ。
  - ▶ 5-3の敵と対等以上に戦うには、オリカ以外の3人がSTRとINTの両方を999に高め、魔力アップ+に加えてSTR+55とINT+50をそれぞれ複数装備する（チキンリングの代わりに天空の護符）などの対策が必要。
  - ▶ 攻略メモのPS3用強化セーブデータを使用すれば、装備を十二分に強化して実用にはできるが、それでも2ターンで5-3の敵全員を倒すのが精一杯。
  - ▶ 通常の戦いと同様、最初はAtk1/Atk2、Mag1、Mix1などの下位BCで敵のBREAKゲージを削る。
  - ▶ タイミングを合わせて敵をブレイクオーバーし、複数の味方のAPを回復した後は、上位BCに移行する。
  - ▶ ドッセルと戦う場合はAPが不足しがちなので、最初の2人はOKせずに倒すだけにとどめる。3人目の敵は攻撃の最初に勇刀のEX3でBREAKゲージを10,000以上削り、早期にブレイクオーバーまで持ち込むのが最善。

## 魔法重視パーティ

：ミュウ、 ：リリア、 ：ミシャ、 ：オリカ

- ▶ 編成可能時期：3-1、リヴィルデッド出口から
- ▶ お勧め配置
  - 
  - 
  -
- ▶ お勧め保有スキル(H：無属性、G：光、D：風)
  - ▶ H1：レイニースピア(H0%)、気の玉(H0%)
  - ▶ H2：メガレイニースピア(H0%)、頑固親父(H0%)、ルミナスグロウ(G50%)
  - ▶ H3：マイヒーロー(H0%)、ボエ(H0%)
  - ▶ D2：スラッシュソード(D50%)
  - ▶ D3：虚空破斬(D50%)、封裂滅殺陣(D50%)
- ▶ お勧め可能コンボ
  - ▶ スターダスト(H1+H1+H2) アークレイ(Mag1+H2+H3)orサイクロン(Mag1+D2+D3) アルカンシェル(Mag2+H2+H3+H3)orレイジングシュトルム(Mag2+D2+D3+D3)
- ▶ 時期にもよりますが400HITオーバーが楽に出せる。威力重視なら追加でラグナロク(H3×2orD3×2)なら、コストはきついがそれに見合った威力は出る。
- ▶ ミュウが壁として働き始めると途端殲滅力が上がります
- ▶ ミュウから後方の3人へ祝福の葉を使用することが出来ない
  - ▶ \*浮遊をつければ解消
- ▶ 5-2後半辺りからミュウ一人では辛いのでミュウを下に配置し、ミシャを左上に配置して敵ターンを迎えるのがオススメ。浮遊が必須だが上手くいけばミシャが瀕死になり爆発力が一気に増す。

## ：勇刀（または好きなキャラクター1人）、：命、：リリア、：ミシャ

- ▶ 編成可能時期：2-1、灰色の残り香から
- ▶ **ゲーム内最強クラスの攻撃力、序盤から5-3最後まで押し切ることが可能**。難敵への具体的な攻撃方法は攻略メモに記載済み。
- ▶ お勧め配置

4-2あたりの中盤まで。

□□□□  
□  
□□□

4-2以降、5-3まで（浮遊が少なくとも2個必須）。引き継ぎの2周目以降は常にこの配置が利用可能。

□□□  
□□□  
□□

- ▶ お勧め保有スキル(H：無属性、B：水、D：風、E：土、G：光)
  - ▶ Hエ1：リリアのレイニースピア(H0%)、ミシャの気の玉(H0%)
  - ▶ Hエ2：命の錬気裂衝(H0%)、リリアのメガレイニースピア(H0%)、ミシャの頑固親父(H0%)
  - ▶ Bエ2：命の五月雨突き(B50%)、リリアのアイシクルキャノン(B50%)、ミシャの樹氷玉(B50%)
  - ▶ Bエ3：リリアのフローズンキャノン(B50%)
  - ▶ Dエ3：ミシャの虚空破斬(D50%)（巻き込み範囲が広い凱亜爆砕は5-3前半まで有効、虚空破斬はラグナロクが重要な5-3後半で有効）
  - ▶ Eエ2：ミシャの凱亜爆砕(E50%)
  - ▶ Gエ3：命の月下光刃（G50%）
  - ▶ R1：勇刀の滅多撃ち、命の薙ぎ払い
  - ▶ R3：勇刀の雲の型
  - ▶ B1：勇刀の射抜き（通常アイテム盗み）
  - ▶ C1：勇刀の速射
  - ▶ 勇刀の代わりにゼロスを投入する場合は、R1とR2が最有力、残りはC1とC3あたり。
- ▶ 可能コンボ
  - ▶ スターダスト(Hエ1+Hエ1+Hエ2) アヴァランチ(Mag1+Bエ2+Bエ3) コキユートスレイジ(Mag2+Bエ2+Bエ3+Bエ3)
  - ▶ ソニックブラスト(R1+R1+R1)。魔法攻撃に耐えるが物理攻撃に弱い敵を、勇刀（またはゼロス）と命が攻撃する場合。
  - ▶ 時期にもよるが400HITオーバーが楽に出せる。威力重視なら追加でラグナロク(Gエ3×2、Bエ3×2、またはDエ3×2)なら、コストはきついが見合った威力は出る。
- ▶ メリット
  - ▶ 硬かったはずの敵を簡単に倒すことができ、快適にプレイできる。
  - ▶ 攻撃力はゲーム内最強クラスであり、慣れてくれば2ターンでどの敵も全滅させることが可能。難敵のはずのパーミリオンも簡単に倒せる。2ターンクリアが少々難しいのは道中（主力がレベル999になるまで）の5-3宵月の歌姫ぐらい。
  - ▶ 従って、味方が全滅する可能性が低い。本編クリアあたりで主力4人がレベル100前後になったときにVITが100あたりになるように調整すると、HPは十分な値になる。
  - ▶ 5-3前半、5-3後半とも、レベルが低い道中は味方が全滅する危険がそれなりにある。対策として、雷禅のBPはVITに割り当てておく。マリー、オリカ、シュレリア、エルマ、ヴィヴィのBPはINTに割り当てておく。また、ヴィヴィがリザレクションを習得済みの場合は、リザレクションを装備しておく。シュレリアも、習得済みの場合はブラストフィルとエナジーフィルを装備しておく。パーティーは、主力4人のうちHPの多い3人と、雷禅で編成する。敵の先制攻撃を受けた後、雷禅をヴィヴィに入れ替え、味方を復活または回復する。さらに、マリー、オリカ、エルマあたりの回復スキルを使用して味方のHPを回復する。シュレリアを投入し、味方2人へのエナジー

フィルを使用するか、味方1人へのエナジーフィルと味方全員へのプラストフィルを使用する。これで、敵からの2ターン目の攻撃に耐えられる可能性が高くなる。最後に、シュレリアを主力1人に入れ替える。

- ▶ 魔法使いは魔力アップ+を装備すると、攻撃力が1.5倍になるので、本編クリア後に敵にとどめを刺すのが容易。物理通常スキルと違い、魔法通常スキルが外れることもない（例外は敵の絶対障壁発動時のみ）。
  - ▶ 味方3人はHエ系とBエ系のスキルが類似しているため、残りAPを見ながら微調整を図り、任意の組み合わせでスターダストなどを発動できる。
  - ▶ レベル上げはほとんど必要ない。APさえ確保すれば楽勝になる。PS3版をプレイする場合、攻略メモの強化セーブデータを使用すると、最後までAPは足りる。
  - ▶ 基本はスターダスト連発のみで楽勝。
  - ▶ 中盤以降、タイミング調整の目的で、敵がブレイクオーバーする少し前にリアBエ3、（命Hエ2、リアHエ1、ミシャHエ1）、命Bエ2を使用する。
  - ▶ この組み合わせのうちミシャHエ1または命Bエ2で敵をBOすると、3人のAPが回復する。
  - ▶ 5-3前半では、敵をまとめて攻撃し、一度も休むことなく敵全員をオーバーキルすることが容易。詳細は「攻略」-「階層」-「第5階層エリア3」を参照。
  - ▶ 5-3前半で、勇刀の代わりに誰か1人、好きなキャラクターを投入することも可能。大型ボスと1体の無をOKした後、残りの無を攻撃し、好きなキャラクターはEXスキルで無にとどめを刺す。
  - ▶ 5-3後半では、敵をBOした後にMag2、Mag3へ移行し、必要場合はMag4（ラグナロク）も使用してとどめを刺す。
  - ▶ 5-3後半の宵待草では、勇刀の代わりに、R1が敵最後列に届くゼロスを使用する方が楽。
  - ▶ 絶対障壁持ちへの対処が可能。特に勇刀は百発百中持ちであり、SPが5以上になると、受け流し/絶対障壁の両方を持つ無にも対処できる。
  - ▶ 5-3のエトナドッペルやアネーシャドッペルなど、魔法攻撃に耐える敵も、勇刀のソニックプラストで簡単に倒せる。
  - ▶ HIT数が多いのでSPとTPが楽にたまる。
  - ▶ 勇刀の代わりに好きなキャラクター1人を投入し、SPを活用してEX攻撃で敵にとどめを刺すことも可能。
  - ▶ ただし、味方の魔法使いで、魔法攻撃に耐える5-3後半のドッペルにとどめをさすことは難しい。その場合は、誰か好きな物理キャラクター1人が必要。
  - ▶ 範囲攻撃が多いので、複数の敵をまとめて倒し、APを効果的に回復することが可能。ただし、味方3人のAPを効果的に回復するには慣れが必要。
  - ▶ 命とミシャは瀕死（HP 25%以下）になると攻撃力増加、リアとミシャはSPが6以上になると臨界突破が有効になり攻撃力増加。5-3後半で役に立つ。
  - ▶ 命とミシャには回復スキル、リアには復活スキルがある。ただし、1周目はスキルを習得していない可能性が高い。
  - ▶ 引き継ぎ2周目以降では回復/復活スキルを習得している可能性が高いが、チキン装備を採用すると味方がほとんど死なないので、あまり使用しない。
  - ▶ 攻撃に使用したいスキルが多いので、回復と復活はアイテムでまかなうのが基本。
  - ▶ リアとミシャは攻撃射程が長いので、1周目はこの2人の分の浮遊がなくても対処できる。
  - ▶ また、ミシャのHエ1とHエ2は射程も広く、4列目手前のミシャから3列目奥の敵まで届くので、リアを4列目中央、ミシャを4列目手前または奥に固定しても大きな問題はない。
- ▶ デメリット
- ▶ 命のHエ2、リアのHエ1とHエ2を習得するまでは辛抱が必要。序盤はソニックプラストあたりを主力にしながらか、命、リア、ミシャを適当に使用してスキルを習得する必要がある。
  - ▶ PS3版では強化セーブデータを使用すると、スキル習得、武器調合、AP確保に関するすべての面倒を省ける。つまり、デメリットはほぼなくなる。
  - ▶ Xbox 360版では他者が作成したセーブデータを共有できないので、スキル習得や武器調合が必須。
  - ▶ 魔法BCは消費APが多めなので、武器や合成が不十分な1周目はAPが不足しやすい。
  - ▶ 無料DLCを使用し、事前にセーブした上で、2-2から1-2へ向かうヘルザイトでリュイットを倒してチキンエンブレムを入手するのが望ましい。
  - ▶ 1周目の5-3後半ではAP不足に陥りがちになる。有料DLC武器を購入するか、最強クラスの調合武器を作成し、チキン装備も主力全員分調合することが望ましい。
  - ▶ その上で、5-3後半の敵と繰り返し戦って勇刀が超絶ゼリーを大量に盗むと、APを最大限に増やすことができる。

- ほとんど範囲攻撃なので横縦へのダメージ管理が難しい。複数の敵からアイテムを盗もうとするときに、敵全体をまとめて倒してしまい、うまく盗めないことがある。
- ▶ 対策は、パーティーを入れ替え、アネーシャ、リリス、ラザラス、勇刀あたりのアイテム盗みパーティーを編成すること（「お勧めパーティ」のうち「最後列の敵まで届くD系物理攻撃パーティ、アイテム盗み」を参照）。
  - ▶ 1周目は最前列の味方から最後列の味方へ祝福の葉を使用することができない。序盤3-1で浮遊を1個確保すると、この問題は解消する。
  - ▶ 命のフォームが少々不便。APを重視するアトールピウミーノを装備すると、MAGの値が小さくなる。有料DLCフォームの勝負服を装備するとこの問題を解消でき、天才も有効になる。
  - ▶ Xbox 360版ではミシャも天才持ちにすることができる（MEIDOHUKU）が、有料DLCフォームの購入が必要。
  - ▶ 主なデメリットは、性能以外の点にある。まず、スターダストばかりで勝てるので、攻撃が単調になり、飽きる可能性がある。
  - ▶ 少なくとも3人はパーティーメンバーが固定されてしまい、自分の好きなキャラクターを使うのが難しくなる。特定のキャラクター目当てでコラボレーションゲームを購入した意味がない。
  - ▶ 自分の好きなキャラクターに比べて、スターダストが過剰に優遇されているという不満を抱く可能性がある。
  - ▶ スターダスト発動用の3人と、好きなキャラクター1人の組み合わせは可能。道中の5-3後半のみは少々苦戦するが、それ以外は問題なく勝てる。

## 混合型重視パーティ

：ライナー、 ：エトナ、 ：ミシャ、 ：オリカ

- ▶ 編成可能時期：3-1、飛んだトーキードから
- ▶ お勧め配置

□□□  
 □□  
 □□□

- ▶ 可能コンボ
  - ▶ Akt1（クロスラッシュ+ぶん回し突き）or（飛雷針+ダイブラッシュ） Atk2（Atk1） Atk3（ダイブラッシュ+落下星）
  - ▶ Mag1（華×2+メガスター）or（フレイメア×2+ドラゴンフェルノ） Mag2（メガスター+ギガスター）
- ▶ エトナの火力が全体の火力に大きく関わる。

：モリガン、 リリス、 ：エトナ、 ：エルマ

- ▶ 編成可能時期：4-2ダンジョン突入から
- ▶ お勧め配置

□□ □  
 □□  
 □□ □

- ▶ 可能コンボ
  - ▶ Atk1(Dオーバル+ディーブクレシェンド) Atk2 (Atk1) Atk3 (エクスタシークライム+ハートピアッシング) Atk4 (落下星+滅茶殴り) Atk5 (魔砲流星群+バルキリーターン)
  - ▶ Mag1 (ストーム×2+タービュレンス) Mag2 (タービュレンス+トルネード) Mag3 (タービュレンス+トルネード×2) Mag4 (ギガスター×2)
  - ▶ Range1 (スプラッシュリビドー (モリガン)×3) Range2 (スプラッシュリビドー (モリガン)+スプラッシュリビドー (リリス))
  - ▶ Range3 (Range2+スプラッシュリビドー (リリス)+バルキリーターン) Range4 (スプラッシュリビ

ドー（モリガン）+スプラッシュリビドー（リリス）+バルキリーターン）

▶ Tイリュージョン（Dイリュージョン+Lイリュージョン）

▶ 悪魔とツインテール

▶ 基本的に敵を選ばない。物理で辛い相手にはエルマとエトナで適当にラグナロクでもどうぞ。

▶ コンボが沢山あるが利点。Aフィアーズ以外はほとんど使えます。

**：ルウリッヒ、 ：イルマ、 ：アネーシャ、 ：エルマ**

▶ 編成可能時期：5-1、ルウリッヒ加入後

▶ お勧め配置

□ □□

□ □

□ □□

▶ 可能コンボ

▶ トリックパニッシュ(C1+C2) イレギュラーステップ(Atk1+C1+C2) デッドリーダンス(Atk2+C2+C3) アクセルレイブ(Atk3+C3+C4) サウザンドキル(Atk4+C4+C5) ファナティックレイブ(Atk5+C5+R3)

▶ メルトダウン(F1+F1+F2) グランドクロス(MAG1+F2+F3) アビスフィアー(MAG2+F2+F3+F3) ラグナロク(MAG3+G3+G3)

▶ エルマのAPがかなり高くないと(単体でアビスを撃つ為)コンボは成立しない。

▶ ファナの後にブレイク値を調整すればアビスの途中でブレイクしてAP確保できるので比較的簡単に撃てる。

▶ ラグナロクまで発動させるとSPが2は貯まるので、アネーシャのEX2で敵のレアドロップも入手できる。

▶ コンボには書いていませんが、一応エンジェリックハウルも撃てる。

▶ スキルの装備の仕方次第でファナとジェネシスエンドを切り替え可能。

## 各個撃破パーティ

**：フェリシア、 ：モリガン、 ：命、 ：マリー**

▶ 編成可能時期：2-1、異郷の空木から

▶ お勧め配置

□□□□

□

□□□

▶ 可能コンビネーション

▶ ソニックブラスト Range1（薙ぎ払いORスプラッシュリビドーORローリングバックラー x3）

▶ トリックパニッシュ Atk1(三段突き+デルタキック)

▶ イレギュラーステップ Atk1 Atk2（三段突き+デルタキック）

▶ ディープスタブ Atk2 Atk3（ディープクレシェンドorキャットスパイク+スプリットネイルORエクスタシークライム）

▶ デッドリーダンス Atk2 Atk3（デルタキック+ロンパーキャット）

▶ アクセルレイブ Atk3 Atk4（ロンパーキャット+パニックネイル）

▶ ミラージュオース Atk3 Atk4（スプリットネイルorエクスタシークライム）

▶ アニヒレートサークル Atk4 Atk5（ネクロディザイア+雪月花）

▶ サウザンドキル Atk4 Atk5（パニックネイル+ヘルキャット）

▶ プリズンデッド Atk4 Atk5（ネイルピロウorうに乱舞+究極うに）

▶ ファナティックレイブ Atk5+（究極うにorヘルキャットor雪月花+バルキリーターン）

▶ ブラッドサーキュラー Atk1 Mix1（ソウルフィスト+ソウルフィスト）

緋牡丹 Atk1 Mix1 (フォートフラム+フォートフラム)

- ▶
- ▶ メルトダウン Mag1 (ヤドクタケの粉×2+ソウルフィスト)
- ▶ アイシクルエッジ Mag1 (流水衝×2+五月雨突き)
- ▶ フレイムブリット Mag1 (フラム×2+フォートフラム)
- ▶ エクスプロージョン Mag1 Mag2 (フォートフラム+メガフラム)
- ▶ グランドクロス Mag1 Mag2 (ソウルフィスト+シャドウブレイド)
- ▶ アビスフィアー Mag2 Mag3 (ソウルフィスト+シャドウブレイド×2)
- ▶ プロミネンスフレア Mag2 Mag3 (フォートフラム+メガフラム×2)
- ▶ ラグナロク Mag4 (シャドウブレイド×2orメガフラム×2)
- ▶ お勧めコンボ
  - ▶ (三段突き+デビルキック)×2 デイブクレセント+エクスタークイム エクスタークイム+ネビル 月の 初音 イア+雪月花 ハルキータン+究極うに
  - ▶ 流水衝×2+五月雨突き フォートフラム+メガフラム ソウルフィスト+シャドウブレイド×2 フォートフラム+メガフラム×2 シャドウブレイド×2
- ▶ モリガンは敵位置に応じて上下移動。
- ▶ AP足りない時は1ターン目に即ターン終了

## 純魔法パーティー

:オリカ :シュレリア :ミシャ、 :リリア

- ▶ 編成可能時期：3-1、双子のカヌマーレ後から(後半推奨)
- ▶ お勧め配置：なし(浮遊使用による配置変更必須)
- ▶ お勧め保有スキル(A:火 B:水 C:雷 D:風 E:土 H:無)
  - ▶ AE1:フレイマア,A.B.R / AE2:ドラゴンフェルノ / AE3:ELMA-DS
  - ▶ BE1:アイスクアクセル、ミュールの使者 / BE2:アイシクルキャノン、ブリザードアクセル、樹氷玉 / BE3:フローゼンキャノン
  - ▶ CE2:セラフィファイア / CE3:シルヴァホルン、疾風迅雷
  - ▶ DE1:シルフのダンス / DE2:スラッシュソード / DE3:虚空破斬
  - ▶ EE1:華 / EE2:凱壺爆砕
  - ▶ HE1:気の玉、レイニースピア / HE2:頑固親父、レイニーメガスピア / HE3:マイヒーロー、ボエ
- ▶ お勧め可能コンボ
  - ▶ [MAG1] フレイムブリット(AE1+AE1+AE2) アイシクルエッジ(BE1+BE1+BE2) エアリアル(DE1+DE1+DE2) テトラボルト(EE1+EE1+EE2)
  - ▶ [MAG2] エクスプロージョン(MAG1+AE2+AE3) アヴァランチ(MAG1+BE2+BE3) サンダーストーム(MAG1+CE2+CE3) サイクロン(MAG1+DE2+DE3) アークレイ(MAG1+HE2+HE3)
  - ▶ [MAG3] プロミネンスフレア(MAG2+AE2+AE3+AE3) コキュートスレイジ(MAG2+BE2+BE3+BE3) ジオ・イエーガー(MAG2+CE2+CE3+CE3) レイジングシュトゥルム(MAG2+DE2+DE3+DE3) アルカンシェル(MAG2+HE2+HE3+HE3)
  - ▶ [MAG4] ラグナロク(MAG3+AE3 OR BE3 OR CE3 OR DE3 OR HE3 x2) / [EX96]ファンタスマゴリア(シュレリア-EX3,オリカ-EX3,ミシャ-EX3)
- ▶ メリット
  - ▶ 各種範囲が使えるのでまとめて殲滅可能
  - ▶ 4人同時AP回復可 MAG1のBE1をリリアが担当し、MAG3をシルヴァホルン(シュレリア)、疾風迅雷(ミシャ)、セラフィファイア(オリカ)でブレイク。同様に、MAG1を1人、MAG3を他の3人で発動させる場合も4人同時AP回復が可能。
  - ▶ HIT数が出るのでSPとTPが溜まる
  - ▶ 天才持ちが2人(リリア,フォーム付のレーヴァテイル)
- ▶ デメリット
  - ▶ 魔法防御が高い敵への対処は大変(素直に物理パーティーで)
  - ▶ ある程度APがないと降参状態

- ある程度育てないと耐久性に難あり、ただし高AVDであれば絶対障壁(or高RST)とあわせて必中攻撃以外から
- ▶ はほぼ鉄壁

## 最後列の敵まで届くC系物理攻撃パーティ

：リリースまたはプリニー、：ゼロス、：ラザラス、：勇刀

- ▶ 編成可能時期：4-1、サザルカ入口を通過した後から（リリースではなくプリニーを使用する場合は3-2デグネリの檻終了後）
- ▶ お勧め配置（または手前と中央の代わりに、奥と中央）

□□□□  
□□  
□□

- ▶ 可能コンボ
  - ▶ C系Atk1～C系Atk5、Atk6
- ▶ 銃使いを中心に、4列目の敵まで届く物理攻撃。特にラザラスは3列目に配置しても攻撃が4列目の敵に届く。
  - ▶ リリース（C2=8、C4=18）とゼロス（C1=8、C3=14）を1列目、勇刀（C1=8、A5=20、R3=18）とラザラス（C2=12、C3=14、C4=18、C5=20）を2列目に配置。
  - ▶ 「リリースC2、リリースC2、ゼロスC1、勇刀C1」×2または3、「ラザラスC2、ラザラスC2、ゼロスC1、勇刀C1」×1あたりで敵のBREAKゲージを削る。
  - ▶ 敵のBREAKゲージが残り少しになったところで、「ラザラスC4、ゼロスC3、リリースC2、ラザラスC2、勇刀C1（Atk1）、ゼロスC1（Atk2）、リリースC2（Atk3）、ゼロスC3（Atk4）」で複数の味方のAPを回復。
- ▶ 3-2デグネリの檻でラザラスが加入した後、銃使い3人の運用は可能。ラザラスは消費APが多いのが欠点。リリース加入で、C2を気軽に使えるようになる。
- ▶ プリニーを使用する場合は、リリース加入より前からこのパーティーを編成可能。ただし、プリニーのC系はC2のみ。消費APも8ではなく10。運用に少々工夫が必要。
- ▶ 味方のSTRが低い場合、硬気功持ちの敵に与えるダメージが少ないことが欠点。また、命中するのが基本的に敵一体のみなので、スターダストのように複数の敵をまとめて倒すことはできない。
- ▶ ヒット数が多いのでSPがたまりやすい。SPが5以上になると百発百中が有効になる。
- ▶ ラザラスやゼロスなど物理系キャラクターが好きな場合はお勧め。

## 最後列の敵まで届くD系物理攻撃パーティ、アイテム盗み

：アネーシャ、：リリース、：ラザラス、：勇刀

- ▶ 編成可能時期：4-1、サザルカ入口を通過した後から
- ▶ お勧め配置（または手前と中央の代わりに、奥と中央）

□□□□  
□□  
□□

- ▶ 可能コンボ
  - ▶ D系Atk1～D系Atk2、C系Atk1～C系Atk5、Atk6
- ▶ 奥の敵まで届くと同時に、敵の通常アイテムとレアアイテムの両方を入手しやすい組み合わせ。
  - ▶ リリースのD1、C2、C4は4列目の敵に届く。
  - ▶ リリース（D1=8、C2=8、C4=18）とアネーシャ（D2=10、C4=14、C5=20）を1列目、勇刀（C1=8、A5=20、R3=18）とラザラス（D1=8、C2=12、C3=14、C4=18、C5=20）を2列目に配置。
  - ▶ D1、D2の下位ブランチで敵のBREAKゲージを削る。アネーシャD2、リリースD1、アネーシャD2、リリースD1だけで

通常アイテムを盗む機会が4回ある。アネーシャとラザラスもD2、D1と同様。

- ▶ D系のみでAPが不足する場合は、ラザラスC2、ラザラスC2、勇刀C1、勇刀C1も使用する。
- ▶ リリスのD3は4列目の敵に届かないので、敵をブレイクオーバーした後はC系Atk3以降に切り替える。アネーシャC4=14、C5=20を活用する。
- ▶ 敵のBREAKゲージが残り少しになったところで、「アネーシャC4、ラザラスC3、アネーシャD2、アネーシャD2、リリスD1 (Atk1)、ラザラスD1 (Atk2)、ラザラスC2 (Atk3)、ラザラスC3 (Atk4)」で複数の味方のAPを回復。
- ▶ 3-3朽ちたムイムイの羨望でアネーシャが加入した後、レアアイテム盗みEXスキルを持つ3人の運用は可能。
  - ▶ リリスが加入する前はAPが不足しがちなので、ファナティックレイヴを発動するために勇刀のA5を使用する。C系Atk4の後、アネーシャC4、ラザラスC5でC系Atk5、勇刀R3、勇刀A5でファナティックレイヴ。
- ▶ 3人がレアアイテムを盗めるので、BC連発でSPをためておき、最後にEX盗みを連続使用してレアアイテムを入手しやすい。

## 最後列の敵まで届くB系物理攻撃パーティ、硬気功対策

：エトナ、：勇刀、：マリー、：単独でBCが発動できる魔法キャラクターを3列目に配置するなど任意。

- ▶ 編成可能時期：3-1、飛んだトーキードの後から（1-3エトナ離脱時のごく短期間は使用不可能）
- ▶ お勧め配置（または手前と中央の代わりに、奥と中央）

□□□□  
□  
□□□

- ▶ 可能コンボ
  - ▶ B系Atk1～B系Atk5、Atk6、A工系Mag1～Mag4
- ▶ 3-3ヘリエンデ歴史会館の固定メンバーや、攻略メモのB.16.4.1に似た組み合わせ。序盤から使用可能。
  - ▶ エトナ（B1=8、B3=12、B4=16、B5=20）と勇刀（B1=12、B3=14、A5=20、R3=18、A工2=16）を1列目、マリー（B2=8、D4=16、D5=18、A工1=10、A工2=14、A工3=20）を2列目に配置。
  - ▶ マリーB2、マリーB2、エトナB1、勇刀B1（Atk1、Atk2）、勇刀B3、マリーB2（Atk3）
  - ▶ マリーB2、マリーB2、エトナB1、勇刀B1（Atk1、Atk2）、エトナB3、マリーB2（Atk3）
  - ▶ マリーB2、マリーB2、エトナB1、勇刀B1（Atk1、Atk2）、エトナB3、マリーB2（Atk3）
  - ▶ マリーB2、マリーB2、エトナB1、勇刀B1（Atk1、Atk2）のように味方3人のAPをおおむね均等に消費する。
  - ▶ 敵のBREAKゲージが残り少しになったところで、「エトナB4、マリーB2、マリーB2、マリーB2、エトナB1（Atk1）、勇刀B1（Atk2）、勇刀B3（Atk3）、勇刀B3（Atk4）」で複数の味方のAPを回復。
  - ▶ 上位BCに持ち込む場合は、エトナの消費APが多くなるので、途中、Atk5としてマリーD5、マリーD4を使用可能。同様に、勇刀R3、勇刀A5でファナティックレイヴ。
- ▶ 敵が受け流し持ちの場合は、マリーのMag1～Mag3で敵のHPを0にする。Mag1～Mag3の一部として、勇刀のA工2も使用可能。装備したい通常スキルが多すぎるので、どの方針にするか事前に決定する。
- ▶ B系はヒット数が少なく、一撃の威力が大きいので、硬気功持ちの敵にも有効。反面、SPゲージがたまるのが遅い。
- ▶ 勇刀B1は通常アイテムを盗める。盗みを重視する場合は、勇刀B1が先、マリーB2が後。
  - ▶ マリーB2と勇刀B1のみの組み合わせは、1-1ミール古街から使用可能。2-1の精霊なども、ブレイクオーバー後にマリーのA工1でHPを0にできる（火の精のみはオリカのD工系かミシャのH工系で倒す）。

## パーティー一覧（簡易版）

パーティー名	Atk(Lv)	Range(Lv)	Mag(Lv)	Mix(Lv)	EXブランチ	備考
--------	---------	-----------	---------	---------	--------	----

ミュウ・勇刀・冬夜・オリカ	6	4	4	3	No83,84	
ロゼ・プリニー・オリカ・ミシャ	6	4	4	3	?	
モリガン・命・勇刀・オリカ	x	1	4	x	?	
ルゥリッヒ・リリス・勇刀・エルマ	6	4	4	2	No83,84,89	

## 過去のコメントの移動

- ▶ 「お勤めパーティ」ページへのコメントが多くなり、2012年2月26日(日)の時点で50,000バイトという最大サイズ付近に達し編集と保存が不可能になっていました。
- ▶ 対策として、次のコメント保存用ページに、2012年1月末までに寄せられたコメントを移動しました。
  - ▶ <http://www20.atwiki.jp/xege/pages/159.html>
  - ▶ [「お勤めパーティ」ページへの過去のコメント](#)
- ▶ 女性キャラだけでパーティーくみたいのですがどんなのが一番使い勝手いいですかね？できればエルマとイルマ入れたいです。 -- 名無しさん (2012-05-08 21:19:57)
- ▶ イルマとエルマを投入し、敵をブレイクオーバーしたときに味方3人のAPが回復できるようにすること、なおかつ敵に与えるダメージを多くすることを目標にすると、3人目はオリカになります。これで、D工（風）系パーティーが編成できます。 -- 名無しさん (2012-05-09 07:11:45)
- ▶ 4人目は、絶対障壁持ちなど魔法攻撃に耐える敵に対処できるように最後列に届く物理系キャラクターである命、エトナ、アネーシャあたりです。4人目にSTR+30またはSTR+55を複数装備することを考慮してください。本編クリア後では、D工（風）系を吸収するアストラルやパーミリオンと戦う場合に、シュレリアを投入する手段も有力です。 -- 名無しさん (2012-05-09 07:12:08)
- ▶ 携帯電話ではなくコンピュータで攻略Wikiにアクセスしている場合は、攻略メモをダウンロードし、以下のセクションを参照してください。全般的な考え方は「 A.7.2.10 魔法D工（風）系パーティー」と「 A.7.4.2 魔法D工系パーティーの特徴」、5-3パーミリオン対策は「 D.16.9.3 D工（風）系パーティー」。 -- 名無しさん (2012-05-09 07:12:26)
- ▶ また、PS3版をプレイしている場合は、攻略メモの強化セーブデータを使用すると、APが不足しやすい問題を緩和できます。 -- 名無しさん (2012-05-09 07:12:40)
- ▶ 早速試してみます。ありがとうございます。 -- 名無しさん (2012-05-09 12:21:21)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿