

# 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

最近は少し変わってきたようですが、アナデンのアップデートは昔から「攻撃力強化が先・防御力強化が後」でした。

本レポートはAS ミストレアを「防御の特異点」と見定めた上で、その実戦環境における運用について、現在把握できている感触のようなものを記述したものです。

題材として冥峡 16 妖を選んでいるのも、意味があります【1】。TerraNiVium B. C. 20000 はオマケね【2】。

## Outline ～ AS ミストレアの大筋 ～

詳細はゲーム画面にございます。

### ヴァリアブルチャント

耐性を上げられるため、チェンジがしやすいです。

### レプス・ムーシクス 歌唱の各種効果+晶の追撃

こちらの方が使用頻度が高いような気がします。

### ルーナ・カントウス 歌唱の各種効果+風の追撃

どっちの歌唱を取るかは敵やパーティー編成によりますね。



- 累積された腕力知性デバフの抑止力【3】は強力であり、歌唱を不意に止められても数ターン持続します。
- 歌唱中は受けるダメージを軽減できます。
- 追撃に加えて味方の火力支援も可能であることから、晶や風に耐性がある敵であっても十分頼れます。

大雑把に列記するならこんな感じでしょうか。

前回使用スキルと異なる or 同じスキルを使った時に…という部分に関しては、私は正直さほど意識していません【4】。

# 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

## Movement ～ AS ミストレアの動き ～

習うより慣れろ。

注目すべきキャラが加入したら、可能な限り早めに実戦環境を経験するのが私のスタイルです。ちゃんと動く相手が出てこそその戦闘ですからね。

ここで記述するのは、攻略の詳細ではなく AS ミストレアがどう役割を果たしたかです。



AS ミストレアを使う上で私が注意したポイントは次の通りです。

- 最初の数ターンだけは従来の手法で守る
- アナフォ時に参加して欲しいなら、歌唱が切れるタイミングを図る
- 追撃火力だけに頼らず、AS ミストレア自身をグラスタ持ち運用するなど臨機応変に
- 歌唱を止められても累積された腕力知性デバフの抑止力は残るのだから、状態異常など歌唱ストップ要素に過剰反応しない【5】

※編成の作りやすさで言えば以前★5 フィーネで全撃破した時よりラクでしたが、ピチカに関しては分かりません【6】

脚注【3】に理由は記述しましたが、以降は「累積された腕力知性デバフの抑止力」を単純に「抑止力」と表記します。



fein 時層の英雄たち！

ことあるごとに推しのスクショ貼りますよ(笑)

# 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

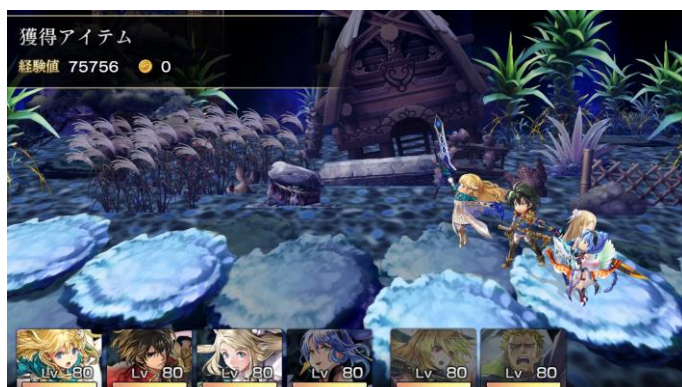
## Case study ～ 各戦闘の状況 ～

パーティー編成後に一発撃破できた戦闘がいくつもあったほど、戦いやすかったです。  
キャラにしてもいろいろな組み合わせでやれると思います。

### ◆オーガベイン&夜雀 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：思い付きません

主に使っていた歌唱：晶のレプス・ムーシクス



と一にかく、アナフォが使えないことと夜雀の速度が高いことが話題になりまくっていた記憶があります。あとはMP吸収かな？

AS ミストレア中心で再戦したときにはもう相手の動きを覚えておらず、ループもむちゃくちゃな状態でした。でも抑止力だけで簡単に勝てる。後攻に回ろうが

MP なくなろうが関係ない。いったん AS ミストレアを上げ直してもいいからです。

この戦闘では火 ZONE の中で AS ミストレアを使いました。ゲージは溜まりにくいですが、大したことありません。

むしろ AS ミストレアの抑止力を用いるためなら、ゲージ効率など無視しても構わないとさえ感じました。

### ◆拒魔&煙々羅 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：特殊な吹っ飛ばし・状態異常

主に使っていた歌唱：風のルーナ・カントゥス



混乱で歌唱が止まろうと構いません。むしろ HP が減る吹っ飛ばしに対応するためにここでは顕現ロゼッタではなくハイプリエステスを選択しました。

AS サキがないことによるやりにくさに驚きましたが、AS ミストレアの抑止力があれば問題ない。

敢えてサキを外して風 ZONE でやってみ

たんですけど、いまいちかも。

fein 時層の場合、サキを入れて魔 ZONE で戦ったほうがより簡単に倒せたでしょう。

## 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

### ◆赤殿中&天狐 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：即死攻撃・状態異常

主に使っていた歌唱：晶のレプス・ムーシクス



古代八妖の赤殿中。敢えてループ組んで ZONE なしで倒したのは良い思い出。

状態異常対策は混乱防止バッジでも良かったかも。

ここではグラスタが特に古いものだったため想定以上の長期戦になりましたが、AS ミストレアの MP は切れなかったです【7】。

### ◆木霊&海月火 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：MP ダメージ・チェンジ封印

主に使っていた歌唱：晶のレプス・ムーシクス



場合によっては AS ミストレアをいったん下げることも考えていましたが、その必要はなかったです。

AS ミストレアの抑止力があるということは、同時にアタッカーが思う存分攻撃型の行動に専念できるということ。

アナフォ 2 回くらいで勝利することができました。

### ◆巴蛇&黒坊主 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：デバフ解除・状態異常

主に使っていた歌唱：風のルーナ・カントゥス



AS ミストレアが一生懸命デバフしていてもそれを解除されてしまうわけですから、さすがに厳しかろうと思っていました。でも普通に勝てましたね。他キャラでバフデバフもできるわけで。

巴蛇を AS ミストレアの抑止力で無力化できるのが良かったです。

とは言え、この敵に関してはピチカのほ

うが良さそうと思いました。後攻で状態異常回復ができるのでしょうか？

## 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

### ◆蟹坊主&陸吾 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：バフ解除・状態異常

主に使っていた歌唱：晶のレプス・ムーシクス



陸吾がこちらのバフを解除→蟹坊主が津波を放つ。これも問題なかったですね。★5フィーネでやった時は蟹を2ターン目かな？ そのあたりでワンパンしてしまったので、今回は様子を見てみたのです。

他はアナフォのタイミングだけ気を付けたくらい（後述します）

### ◆片車輪&玄亀 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：MP ダメージ・状態異常・吹っ飛ばし

主に使っていた歌唱：風のルーナ・カントゥス



これで耐性関係に捻りが効いてればけっこう強者だった？

AS ミストレアは吹っ飛ばされても抑止力が敵側に残りますし、VCも耐久力上昇【8】の効果があります。

普段も歌唱終了後にいったん下がり、上がり直して戦ったほうが良いかもしれませんね。

### ◆面霊気&鬼蜘蛛 VS プルマディアーナ (AS ミストレア)

不利な要素：状態異常・分裂

主に使っていた歌唱：風のルーナ・カントゥス→晶のレプス・ムーシクス



夜雀くらい突き抜けて速度が高ければ、それを利用して戦えるんですけどね。

ちょっと中途半端な速度を持っているようなので、以前と同じくフィーネの乙女の決意から始めました。

今回は AS ミストレアの実戦環境チェックですから、これにてフィーネは下がっていただきます【9】。

後は頃合い見計らって適宜アナフォするだけ。ここも AS ミストレアの抑止力でどうにでもなります。

# 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

## ★column★ ～ MP に困るほどの長期戦とは ～

大昔のグラスタが存在しないアナデンなら、MP 切れで行き詰る状況があったよね。  
でも今のアナデンで MP に困るとい状況が想像しにくい、ないしは久しく経験してないです。



私が好んで使う「古典的なループ」を用いる長期戦は VC を行います。そしてどこかでチェンジしてアナザーフォースを使います。  
フロントで粘る状況もあり得るでしょうが、そんな膠着状態ってまずありません。  
まともにキャラをチェンジできない状況に陥る場合、どこかにミスがあると私は判断します。もしくは特殊な縛り戦闘とか？  
いずれにしても、本レポートのテーマである「AS ミストレアを用いた戦闘」において、MP に困るほどの特殊な膠着状態にある戦闘については検討不要とし

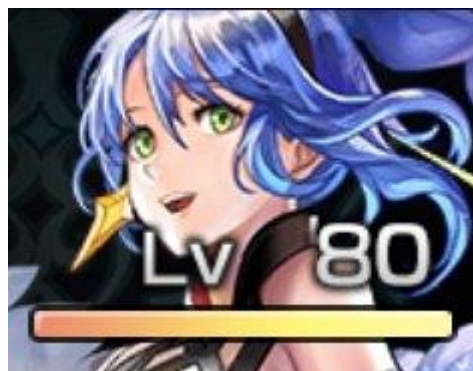
ています。

## Another Force ～ AS ミストレア込みのアナザーフォース ～

AS ミストレアを下げてでも良いけどね？

例えば魔 ZONE 時とか。抑止力に頼りたいたいだけなら打 ZONE パーティーに入れてしまっても良いでしょう。それほど強烈なデバフです。

この場合、腕力知性デバフが累積 3。歌唱残り 1 ターンを確認してからアナフォ準備に入る【10】がベストでしょうけど、ここらへんの運用も今後も課題としていきたいです。



**パターン A**：アナフォ直前のターンに歌唱を残す

1. 歌唱残り 2 ターンを確認
2. 各種バフデバフ等のアナフォ準備
3. アナザーフォース

**パターン B**：アナフォ直前のターンで歌唱を終える

1. 歌唱残り 1 ターンを確認
2. 各種バフデバフ等のアナフォ準備と共にルナティック
3. アナザーフォース

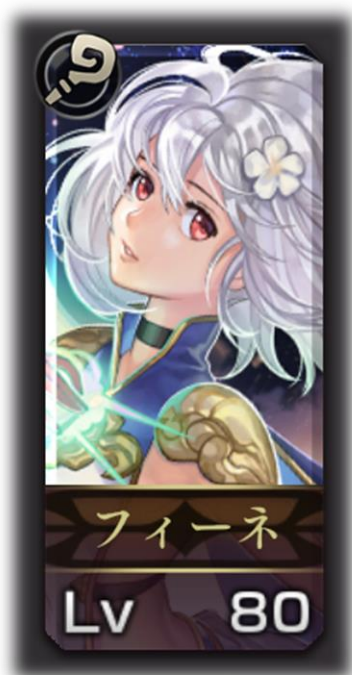
歌唱による HP 回復等の恩恵を受けた後に AS ミストレアが攻撃参加できるパターン A のほうが扱

## 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

いやすいかもしれませんね。

今回の冥峽 16 妖の場合、あまりのデバフの強烈さに勝てることが分かっていました。だから火力の上下は戦闘が多少長引くかどうかの違いのみです【11】。余裕があるなら AS ミストレアが動けないのを承知でアナフォしちやっても良いのです。

### Afterword



冥峽 16 妖は思い出深い敵ですね。フィーネ昇格直後に訪れた、最終決戦。

そういう意味でも「メリッサ来てからにします」だけは絶対に避けたかった。それは★5 フィーネの敗北を意味するからです。長期に及ぶ火力インフレに資源投入を避け続けた意義も、失われてしまいます。そして「短期決戦に固執しなければ、勝てる。」ということ★5 フィーネが体現した勝利となったのです。

昔からそうでしたが、私は「火力が出なければ勝てない」という戦い方を避け続けてきました。

常に最新キャラがない fein 時空にとって、昔ながらのループ型戦術のほうが優れた攻略手法であることは疑う余地がなく、最後までそれは変わらなかったのです。

今となっては…写真立てに飾ってある思い出ってやつだよね♪

今後は「防御の特異点」たる fein 時層のプルマディアーナも、フィーネと共に勝利の記録を綴ってくれるでしょう。

#### ※関連記述【4】



# 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

## footnote

【1】冥峡 16 妖に限らず、メインストーリーの進展と共に実装される諸要素はアナデンにおける実戦環境を大きく変容させます。特に冥峡 16 妖はそれまでの現代・古代の八妖を倒さねば入手できない武器が戦闘開始条件として設定されている上に、垂空武器が入手できます。条件によっては垂空武器より他武器を選択したほうが良いケースもありますが、2021 年 12 月現在、垂空武器の存在は大きいのです。そもそも再戦できる相手であることも、題材とした理由の一つです。

【2】もともと TerraNiVium B.C. 20000 は晶弱点です。状態異常と吹っ飛ばしが鬱陶しいだけで、AS ミストレアの抑止力を実感するには役不足と言えましょう。全ては段階を踏むためのもの…いろいろ試す以前のオードブル的な意味合いを持っていたという点において、必要なプロセスです。

AS ミストレアは守るためのデバフが容易で、やろうと思えば長期戦もできる。事実、その強さを広める効果が多少なりとも出たわけですから。

【3】「腕力知性デバフ」などと呼称するより、敵の攻撃力を抑えるという意味でのデバフをまとめて「抑止力」と呼んでも差し支えないと判断しました。公開レポートの枠で詳細記載を行うのは、★5 フィーネによる冥峡 16 妖全撃破時のレポートを最後にすべきと考えます。

【4】もし細かく本レポートを読んでいる方がおられたなら、ここは注意してください。

あくまでも fein 時層では意識されていないというだけであり、他の時層も同じで良いということの意味しません。(Afterword 参照)

【5】重要なポイントと考えています。AS ミストレアは少なくとも「歌唱してくれてないと勝てない」という戦い方をするタイプではなさそうです。

VC も防御に優れたものですし、AS ミストレアはむしろ積極的にチェンジしていい。これも優れた抑止力があるからでしょう。

【6】2021 年 12 月現在 fein 時層に不在のため、ピチカとの比較は分かりません。ピチカは完全新キャラですから、いずれサブスクか星夢と考えています。基本原則として、この種のパターンの新キャラは当たらない前提で時層の育成計画を組み立てます。チルリルやメリッサも同様でしたね。そういう意味でも、AS ミストレアが防御の特異点となっているわけです。

【7】AS ミストレアは長期戦に不向きと考えていましたが、これは私の間違いでした。適当なお古のグラスタを使い回したことが災いして 50 ターン以上もの長期戦となってしまったのですが、AS ミストレアを含め、他キャラの MP も切れませんでした。当たり前の話なんですけどね。(column 参照)

【8】紙面都合もあり、ひとまとめに耐久力上昇と表現させていただきました。【3】と同じ理由によるものです。

敵の攻撃力を抑えるのも味方の耐性を上げるのも、その場に応じてバフデバフの種類を使い分ける必要があります。





## 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

【9】もう修正されましたが、以前の「天使の唄 フィーネ」にはメガトン火力を出す裏ワザめいたものがあったようです。これについて、この場で改めて書き残しておきましょう。

・ fein 時層にて試みていたのですが、再現できませんでした。もしくは偶発的に再現していた可能性もありますが、私自身が視認できませんでした。

・ 慣れればある程度の成功率にまで上げられたのかもしれませんが、「ここで火力が出ないと勝てない！」という本当の意味で火力を必要とする場面において頼るには、「天使の唄 フィーネのメガトン火力・裏ワザ」は不安定に過ぎると判断。以降の検証を中止しました。



懸念していたのは天使の唄 フィーネのメガトン火力・裏ワザが生きていたときに私がフィーネ中心で冥峡 16 妖戦を行い、勝っていたことです。ここで言う懸念とは「自分が自覚することなく【天使の唄 フィーネのメガトン火力・裏ワザ】によって勝利していた戦闘があったかどうか」というものです。Tweet はせず手元で検証を重ね

ていたところ、下記の通り裏技を用いていない勝利であることが確認できています。

- 冥峡 16 妖のうち、フィーネがアナフォに参加していないものは調査対象外。→「オーガベイン & 夜雀、赤殿中 & 天狐、片車輪 & 玄亀」
- 冥峡 16 妖のうち、フィーネがアナフォに参加（一部を含め）していたが、ワンパンできていない「旧来のループ攻略」ものは調査対象外。→「拒魔 & 煙々羅、巴蛇 & 黒坊主」
- 冥峡 16 妖のうち、フィーネがアナフォに参加（一部を含め）していたが、オーバーキルに過ぎたもの、もしくは特殊な事情で火力の手加減をしたものは調査対象外「木霊 & 海月火（オーバーキル過ぎる + 後半ループ）、蟹坊主 & 陸吾（陸吾がストッパーに達しないよう火力の手加減を行った。その後はループでストッパー待ちからアナフォ）」
- 冥峡 16 妖のうち最後に残り、意図せず裏技によって勝っていた可能性があったのは面霊気 & 鬼蜘蛛です。これは再戦して試す必要がありました。結果として、裏技を用いず AS デュナリスで鬼蜘蛛をワンパンできています。面霊気はそもそもワンパンできていません。

これら調査によって、fein 時層においては「天使の唄 フィーネのメガトン火力・裏ワザ」は用いられなかったことがない、一時的な挙動であったらしいという結論が出ました。

フィーネに関する話題なので私も参加したかったけどねー。自身で再現できないため話題に参加することは憚られました。

もっと簡単だったら良かったね？

おもしろい展開になっていきそうな「チャンス」としては…操作がシビア過ぎたかな？

## 防御の特異点・プルマディアーナ ～ AS ミストレアが魅せる月界の翼 ～

さて、そうこうしているうちに運営が修正したとお知らせ。

ゆえに本記述でもって、「天使の唄 フィーネのメガトン火力・裏ワザに関する案件処理は完了」とさせて頂きます。

---

**【10】**ここで言うアナフォ準備とは、適切なタイミングと速度調整の上でアタッカー等と AS ミストレアをチェンジするという意味です。

**【11】**column でも言及していますが、これほど火力がインフレした現在、古典的なループを組む機会はめったにありません。私の場合は最新キャラが常にいないので古典的なループ型戦術が必要になるだけで、本来であれば、常にガチャでキャラを引き続けるのが理想的なのです。

一方、古典的なループ型戦術とは言っても戦闘中にいくらかでも「アドリヴ」が効きます。

その場の状況判断で予定された動きを崩していき、攻守ともに効率を上げたりするのです。

今回の冥峡16妖でも積極的に私はそのようにしていますが…

こんな「アドリヴループ」なんて必要不可欠ではありません。私もそれがおもしろいからやってるだけで。そもそも RPG の戦闘って、そういうものでしょう？

なににせよ、大袈裟に語る必要はないのです。とりあえず AS ミストレアは綺麗で強いですよ♪

