

# 古代八妖すべてを ZONE なしで 100%撃破する ～ 全ての運要素を取り除いたループを目指す ～

## 総括：

赤殿中だけが突出して強く循環ループを組むことが困難であるため、キャラ・装備・グスタを揃えてから火力で叩くのが良いと思いました。

他は癖の強い妖怪も含めて、いろんなパターンの戦闘を体験できる良い機会かも。顕現もそうですが、丁寧に敵の動きを見ていくといつも新しいことを学べるのが何より嬉しいです。

## 【木霊】



**Point**：チェンジ封印

HP も低いためさほど怖い相手ではありませんが、眷属は放置せずにさっさと蹴散らした方が戦いやすいかもね。

ループを組もうとして行動を観察したのですが、けっこうサイク

ルが長い？

もうアドリヴで（笑）

## 【夜雀】 ※それなりに強いため、別紙レポート有り



**Point**：速度の高さ、MP ダメージ、  
毎ターン毒付与

対処方法が分かりにくく慣れない後攻戦を要求されることがネックとなりますが、ポイントとして挙げたものを全て逆手にとっ

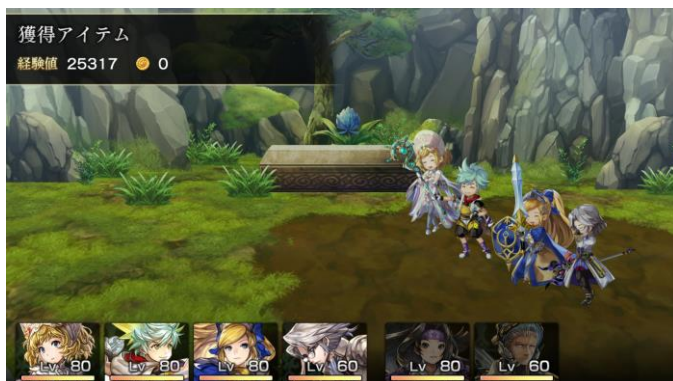
て撃破することが可能です。

先制行動も MP 対策も必須ではありません。毒鱗粉のせいで敵の攻撃が激しく感じるものの、実際は魔法攻撃で暴れまわっているだけです。

知性デバフで封じ込めましょう。

# 古代八妖すべてを ZONE なしで 100%撃破する ～ 全ての運要素を取り除いたループを目指す ～

【赤殿中】 ※非常に危険な強敵のため、別紙レポート有り



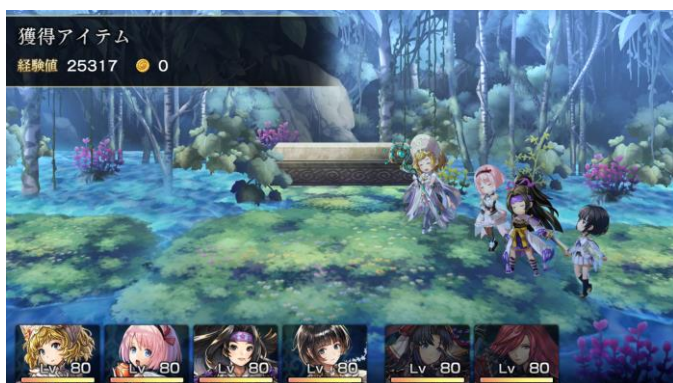
**Point** : ガリアードの冥が高い必要はまったくありません。

敵の攻撃力はさほどでもありませんが、ループ構築の難易度はかなり高いかも。

混乱・封印・火耐性累積デバフ・

腕力知性累積デバフ・即死と続く行動に対応しなければならない上に HP もけっこうあります。さらに段階的に自身へ全属性属性耐性累積バフをかけるために耐久力まで上がるのです。普通に考えれば火力で一気に叩くのが多くの人に優しい攻略法と思います。

【煙々羅】



**Point** : 水属性で攻撃する必要がありません

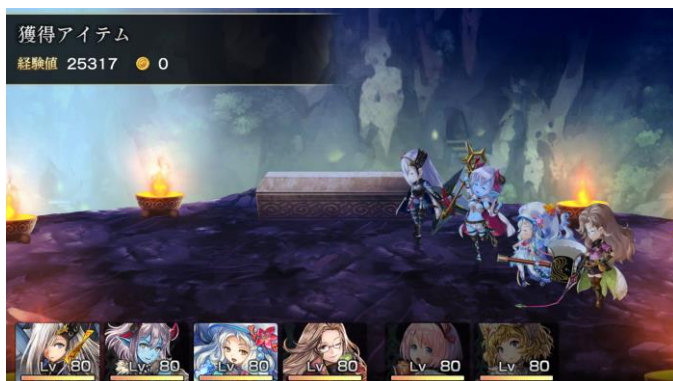
独特の吹き飛ばしがあるくらいで大きな問題はないと思われます。火属性魔法が来るので AS サキで迎撃してやるといいでしょう。

相手の HP は高くないので無理に弱点を突かなくても良いと思いましたね。十分減らせる。

知性デバフを添えながら風属性で戦えば大丈夫です。アザミやサキなど、配布キャラがより一層輝く場面でもありますね。

# 古代八妖すべてを ZONE なしで 100%撃破する ～ 全ての運要素を取り除いたループを目指す ～

## 【面霊気】



**Point** : 4体同時に相手しなくていいです。

石化はバッジで防いでも良いですが、ローテリベレのように足元の光を見極めると美しい立ち回りを演出できます。

分身されたら火力やターゲットを調整し、丁寧に1体ずつ倒していくようにするとこちらの被害も最低限に抑えることができ、毎ターンのように石化に対応する必要がなくなります。

## 【黒坊主】



**Point** : バフデバフを毎回解除

風物理のキャラに暗闇防止バッジを付けておくとラクですね。私は AS ルイナに付けてメインアタッカーとし、他のメンバーは彼女のバックアップ&サポートを受け持つ形で立ち回りました。

ほぼ毎回知性デバフをかけつつ各種回復を行う必要があるため VC のオンパレードとなり、私好みの美しい動きを演出できた一戦だったと思います。



赤殿中に立ち向かい完全完封したガリアード

# 古代八妖すべてを ZONE なしで 100%撃破する ～ 全ての運要素を取り除いたループを目指す ～

【玄亀】 ※別紙余興レポート有



**Point** : 累積は脅威ではない

8 ターンくらい様子を見てみましたが問題ないです。

よって短ターン撃破のための準備は不要です。

ゆっくりアナザーフォースのゲージをためる余裕がありますので、やるべきことはクリティカルを出す工夫だけです。

で、やるべきことはクリティカルを出す工夫だけです。

【蟹坊主】 ※別紙レポート有



**Point** : 0ダメージで良いのでゲージを貯めるために攻撃！

manaでリセットしながら何回かアナザーフォースすれば倒せます。重要なのはmana込みのアナザーフォースが敵の回復量を上回ることです。

守りは簡単なので、一発でも多く攻撃を当てるのが長期戦回避のコツ。勝つために顕現武器が必須になるほど強敵ではありませんが、癖が強いことは確かですね。



煙々羅の火炎にヨトウンエフェクトで迎撃するサキ