

銀海遺構 ( )内はドロップ率。Lowは低めの意味					
敵種別	階層	敵名称	装備区分	Lv	装備名称
雑魚敵			ドロップ無し		
カード消費(双方100%)			アレス	15	エニューオプレート
			モリガン	15	ネヴァンローブ
ボス(2個100%)	第5層	Long-Bowed Chariot	アレス	25	フォボスガントレ
			スカディ	25	フレイマスク フレイジャーキン
			薄金	25	月数脛当
			マルドゥク	25	エアプレー
			モリガン	25	バープカフス
			薄金	25	月数脛当
NM(15装備 100%,35装備Low)	第1層	Hammerblow Majanun	薄金	35	日数兜
	第2層	Dekka	スカディ	15	ニョルドレデルセン
			マルドゥク	35	エンリルガンビエラ
	第2層	Powderkeg Yanadahh	薄金	15	星数の袴
			モリガン	35	マッハスロップス
	第3層北	Gyroscopic Gear	マルドゥク	15	アヌゲージ
			スカディ	35	フレイヤグローブ
	第3層東	Gyroscopic Gears	アレス	15	エニューオマスク
			アレス	35	ダイモスクウイス
	第4層	Citadel Chelonian	モリガン	15	ネヴァンクラウン
薄金			35	日数腹当	

北西ルート

南東ルート

東ルート

当面は以下の2ルートを交互にやる感じ

ルートA: 1層→2層(南東)→3層(南→東)→4層(東)→ボス

[薄頭35+モリ脚35+薄胴35+ボス(25装備)]

3層スルー

ルートB: 1層→2層(北西)→3層(北→西)→4層(西)→ボス

[薄頭35+マル手35+スカ手35+ボス(25装備)]

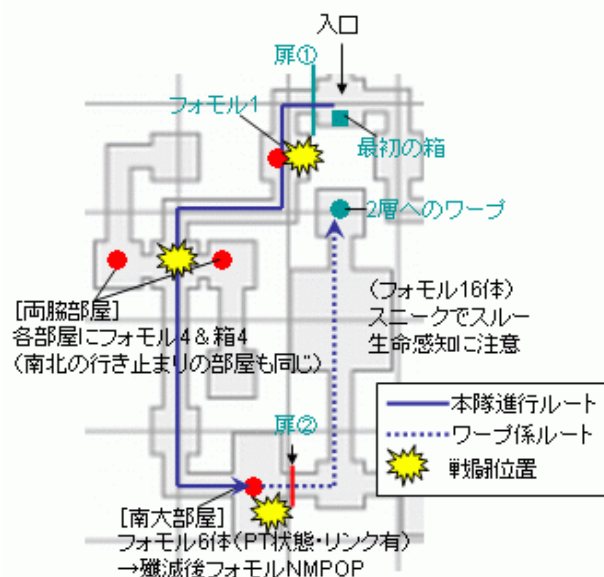
4層スルー

PTの構成は、通常の6人PT(盾1、盾2、シーフ、詩人、赤、白)に追加する場合、キープや釣りができる赤/忍がいるといいっぽい

後衛JOBは、パウダーブーツがあると○(4層ワープ後の釣りで使用)。道中の箱からエルメスをGETできれば使う必要がない。

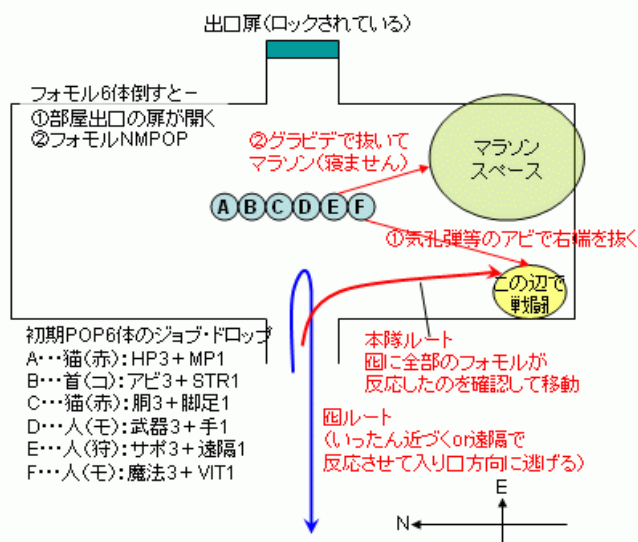
→ シーフが優先で走者を取るが、余りは後衛が取得しておくといい。(赤/忍等が最適)

# 1層



① 手前の通路・小部屋のフォモル(弱)→大部屋のフォモル(強)の順に倒します。

② 最初の小部屋にいるフォモル1体をやる。  
その間に、詩人+赤/忍とかで十字路西のフォモル1匹を釣って本体の方に持ってくる  
(繰り返し、4匹やる)  
十字路の両脇の部屋にフォモルが4体づついるが、  
西の小部屋の4体→Drop悪ければ東の小部屋の4体もやる。



③ 大部屋のフォモル6体を、シーフの罠を使いつつ一つずつ処理  
3-1)シーフが遠隔・アビ・HP等で釣り、そのまま北に走ってタゲ切り  
(とんずらや移動速度UP装備は不要。そのまま走ってもタゲ切れる)

3-2)前衛がFのフォモルを引き抜く

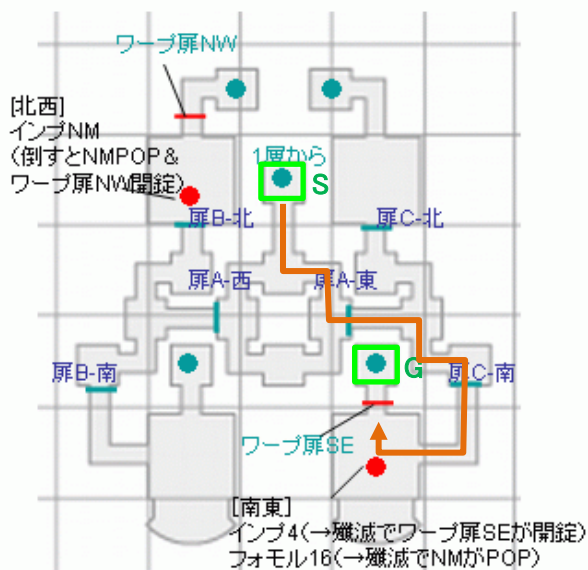
3-3)赤/忍もしくは赤/白がEをグラで釣りマラソンキープ

④ 前衛がEを殴り始めたら、Eをキープしてた赤がスニーク+HP白くして、北へ様子見  
・離れてぼつぼつと戻っている時→スニで全員通路を北進して戻り遅れをやる  
・1体だけ先に戻ってきた時→赤がグラビデ抜きでマラソンキープ  
・4体とも初期位置に戻っているとき→2体終了後再度罠

⑤ フォモル6体を殲滅後、NM「Hammerblow Majanun」がPOPLします。  
モンクタイプなので連環拳に注意。防御ダウンはしっかりイレースを。

⑥ NMのHPが半分ぐらいになったら詩人orシーフがワープに向かい待機します。  
大部屋のフォモルは聴覚・生命感知で、HPを白く保ってスニークをしていれば  
寄ってくるだけでおそれません。

## 2層



### 【ルートA】南東

- ① 南東大部屋のフォモル16体とインプ4体を倒して開放を取り、最後にフォモルNMを倒します。  
このフォモルとインプは挙動が特殊です。

#### (基礎知識)

フォモル同士・インプ同士はリンクしない

インプとフォモルは相互リンク ※フォモルはインプについてくる>人を感じたら抜刀する

フォモルを単体で殴っていてもWSは使わない

インプがWSをうつと、リンクしてきたフォモルは連動してWSを使う

フォモルの感知は聴覚・生命・アビ、インプは視覚(たぶん)

つまりフォモルだけが固まってるのは気にせずがんがんに釣ってOK。ができればシーフでも可。

インプがそばにいるときは慎重に。釣り役は赤が適任です → **アビ釣りするとフォモルは感知してリンク**

(寝かせられないので足止めにはバインド・グラビデしか使えないため)

インプとフォモルが一緒に来てしまったときは、**前衛はインプを抜いて先に倒し、**

釣り役はそのままマップ中央方面に向かってフォモルをマラソンします。

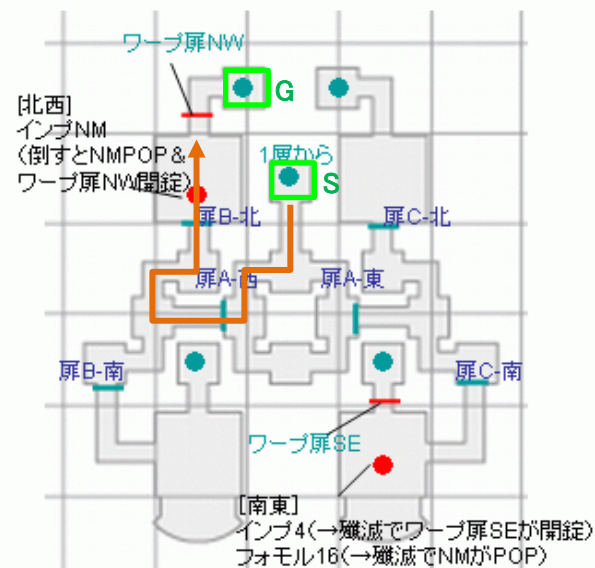
キャンプ位置は最初は部屋入り口通路>徐々に部屋の中を移動狩り

後衛は、大部屋に4個の箱があるので、中を調べて、侠者の薬やエルメスがいたら

4層で囷をするシーフに教えて、確保してもらう。

インプ4体殲滅で3層へのワープ扉のロックが解除

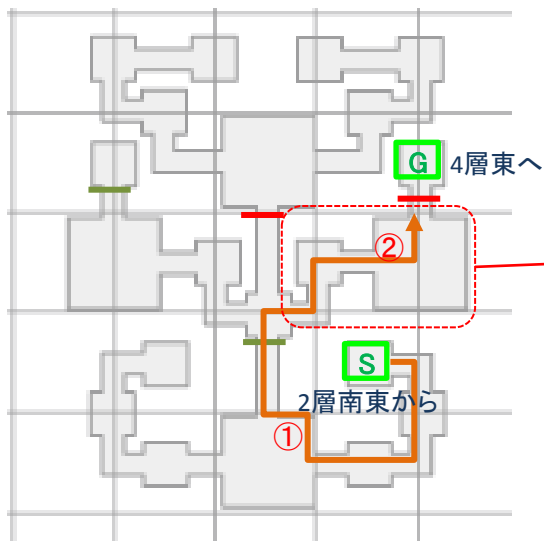
フォモル16体殲滅でフォモルNM「Powderkeg Yanadah」がPOP → モリ脚35



### 【ルートB】北西

- ① 部屋をあけたらいきなり1体だけいるNMインプ「Deadpan Devilet」を倒すと、部屋のロックがはずれて出口付近にNMインプ「Dekka」がPOPします。
- ② 「Deadpan Devilet」は薬品の入った箱を落としますが、ラストエリクサーやヒールパウダーなどいいものが多いので中身をチェックして確保してください。  
部屋中央の4本の柱の根元に箱があるので、Deadpan Deviletとの戦闘中に、手があいた後衛(詩人など)が中身をチェックします。  
侠者の薬やエルメスがいたら4層で囷をする予シーフに教えて取らせませす。
- ③ インプはどちらもHP多め。かつ2体目のDekkaはDA持ちで結構痛いので、カウンター持ちのモンクで、できるだけタゲを取る。  
開幕はモに突っ込んでもらって、百烈+かまえる。これでモがタゲを取りつつ一気に削ります。  
むう1人の盾にタゲが移るようになってきたらシがちょこちょこへイト抜いてあげるのも良いかも。
- ④ 倒す直前に詩人はワープへ向かって、待機。□

### 3層(ルートA)



#### 【ルートA】南→東

4層の亀NMをやるために東部屋めざします。

- ① 最初の小部屋には敵はいません。南大部屋にはギアと扉があります。絡まれないように部屋の壁伝いを歩いてマップ中央に向かいます。

- ② 3層東のギアNMをやらずに4層東へ行く(アレス脚をスルーして薄金胴をやる場合)



東部屋にはギア+門4体いて、その内アタリ門を倒すことで4層へワープ可能になります。

アレス脚希望者いないので、ギアNMIはスルーします。

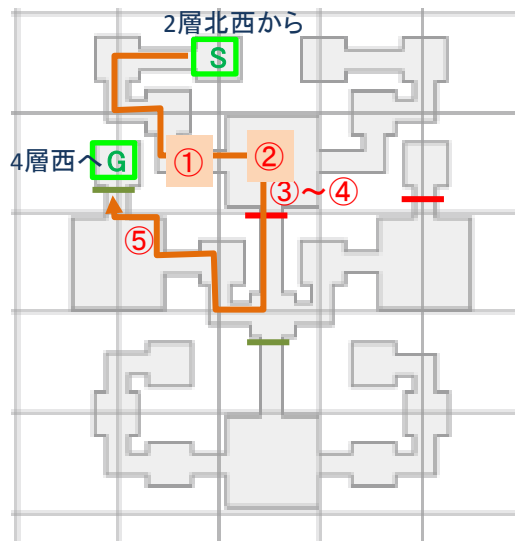
- 2-1) 部屋中の全てのギアをからませてとんずら>西の大部屋前まで走ればタゲが切れます。
- 2-2) 絡まれ後、動けずに残ってる門がアタリ扉なので、残りのメンバーで倒す
- 2-3) エルメス、パウダーブーツ等を持って後衛が、東大部屋の北側のドア前で待機
- 2-4) エルメス・パウダーブーツは、ワープの縁に乗ってから 使用し、発動直後にワープ上に移動>ワープします。

ギアはタゲが切れた後、戻ってくるので門は早く倒す！

また、後衛も戻ってきたギアに絡まれないように、入口付近にいないようする！

戻ってきたギアは、絡みそうであれば寝かせ！

### 3層(ルートB)



### 【ルートB】北→西

#### 北大部屋手順

- ① ギアを殲滅する  
インプは飛び回って目障りなだけでこちらから手を出さない限り絡まれないので、放置したまま図の1の位置で戦闘を開始します。ギアの動きは規則的なので(一定間隔で通路から遠隔が届くところに1体ずつ飛んできてくる。見ていればわかります)、停止したタイミングで遠隔や歌で釣れば1体ずつつれます。  
赤・詩人の装備開放状況次第で寝にくいことが多いので、慎重に釣ってください。手前のギアを掃除したら少しずつ室内に移動つつ戦闘します。
  - ② ギアNM「Gyroscopic Gear」を倒す  
単体ギアを殲滅したらGyroscopic GearがPOPするので倒します。スタンは無効(魔法・WS・アビ全て)なので、スリップは切らず、できるだけ速く倒します。
  - ③ 部屋中央の4本の柱の根元に箱があるので、Gyroscopic Gearとの戦闘中に、手があいた後衛(詩人など)が中身をチェックします。侠者の薬やエルメスがあったら4層で罠をする予定の人に教えて取らせませす。
  - ④ インプを倒す → 南側の扉ロックを解除  
Gyroscopic Gearを倒したらDeviletを倒します。このインプは動きが特殊です。
    - ・HPがおよそ8分の1減るたびに高速で逃げ出します
    - ・逃げ出したあと再度誰かがヘイトをのせると(遠隔・魔法・殴り・アビなんでもよい)その人に向かってきますだいたいWSをうつと逃げる>捕まえる>またWSをうつ>逃げるの繰り返しになります。前衛だけでなく、後衛もディア・ポイズン・フラッシュなど詠唱の早い魔法でサポート
- #### 中央部屋から西部屋への手順
- ⑤ 西大部屋手前でスニークして、部屋の端を歩いてからまれないようにワープまで移動
  - ⑥ 4層に進んでからも、室内のギア類にからまれないように端を歩いてワープまで通過し、ボスフロアに到達します。

### 4層(ルートB)

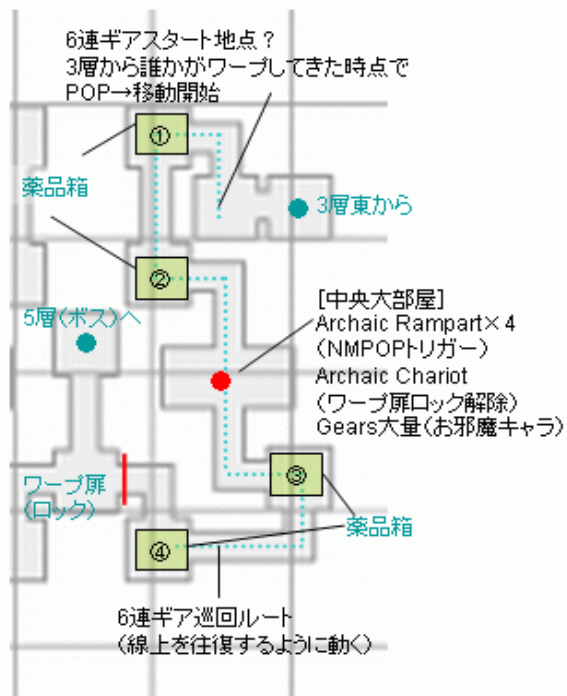


### 4層 西ルート

- ① ギアに絡まれないように赤/忍等が壁沿いにゴールを目指し移動
- ② 解放が足りない場合は、残りのメンバーでスタート部屋近くのギアをやる(解放アイテムはランダムDrop)



## 4層(ルートA)



### ① 巡回ギアの処理

3層のワープ処理をした人(パウダーブーツ使った人)がワープ後すぐに走り6連ギアを釣りに行きます。この時、後から釣るときに、前の方にいるギアを釣らないと、後の方のギアだけ来てしまいますので、出来るだけ前の方のギアを釣る。

釣ったら、来た道に戻って本体と合流。

赤二人いるときは、二人で寝かし処理。一人の時は**クマスリプル**。

前衛は、ここで**2Hアビ**を使い、できるだけ早く巡回ギアを殲滅

6連ギアの釣りは間に合わなかった時は、途中の箱の中をあさりつつ、ギアが引き返してくるのを待つ。6連ギアの処理が落ち着いてきたら

シーフがまだ侠者の薬・エルメスを確保できていなければ最優先で渡すこと。

確保できていたら侠者の薬は盾前衛へ。また、技能の薬は詩人もしくはシーフに渡しておく方が良いです。

### ② 中央大部屋 4枚扉抜き→亀NM

中央の大部屋の4枚の扉を罠を使って抜きます。シーフに侠者の薬があるかどうかで難易度が大きく変わるので、時間いっぱいぐらい(ボスをやるなら70分、ボスをやらず亀どまりなら85分ぐらいまで)小部屋の薬品箱をあさるのも良いと思います。1個とったら箱がきえて再度POPする仕様なので、ポーションやミルクなど重要でない薬品はどんどん取って箱を回転させます。

扉抜き役4人は、それぞれターゲットを報告しあいます。(赤、前2、白、詩(コ))

戦車についても前1がターゲットし抜きます

小部屋まで引っ張って、門寝かせます。

モンクは殴らずに戦車をキープし、全て寝かせ終わったら、ソウルボイス→マチメヌ→戦車から戦闘開始。

その後、門をやり、終わったら来訪で呼び出された雑魚を。

雑魚はたまり過ぎると、寝かせが大変なので、3匹程度貯まったら、先に処理する。

シーフが戻ってきたら、強化が消えてるので、再強化

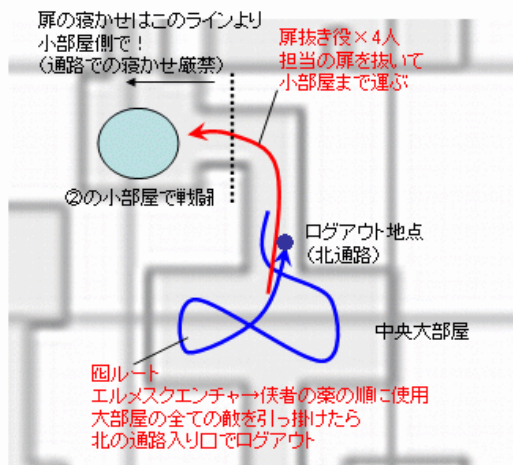
門4体終わった段階で、新たな門が大部屋にPOPし、亀NMを来訪します。

残りの敵が少なくなったら、亀NMを引っ張ってきます。

亀にはスロウ・エレジーは入りませんがよく麻痺します。物理攻撃が普通に通るので殴り倒してください。

レクイエム・赤の精霊(氷系)もきます。

**トータスソング**で強化を消すので注意



## 5層(ボス)



通常のボスWS(イナーシャストリーム・デフュージョンレイ・ディスチャージャー)のほかに、固有WS「ブレインジャック」(魅了+強スリップ)を使用します。

### デフュージョンレイ

前方扇状範囲攻撃、空蟬全消失。

### イナーシャストリーム

前方範囲空蟬全消費(魔法ダメージ)350前後 バインド付加

### ディスチャージ

敵中心範囲空蟬全消費(魔法ダメージ)400前後 麻痺付加

### 固有WSブレインジャック

単体強スリップ(-23HP/3秒)付き魅了。1度に4-6発連打し、複数人を魅了する。

最初のブレインジャックモードは2~3割程度HPが削れたところできます。ターゲットの方向に振り向き発動するので、容易に判別できます。

前衛はタゲ後、側面に移動し殴ることで、**ブレインジャックモード**の発動がわかる。

前衛は変更用の弱い武器をあらかじめ準備(スキルがなく、かつ弱い武器。ピッチフォーク、チョコボワンドなどがおすすめ)。

### \* 武器変更マクロを必ず作成

方向転換したらすぐに前衛は武器変更マクロで武器をもちかえ、ボスから離れて逃げてください。

最初にタゲを持っていた人は魅了を避けるのは難しいですが、2番目の人はうまく走れば逃げ切れます。

魅了中のスリップが強烈なので、後衛は前衛のHPをできるだけ満タンに保ってください。マラソン移行に支障がないよう、イナーシャストリームのバインドは速やかに直してください。また、自分はストーンスキンを切らさないようにしてください。

魅了された人は、スリップが入っているので寝ません。特に赤はヘイトが上がりやすいので、足止めを考えるよりは走って逃げてください。□

後衛がターゲットされている時に「アカンプリス」で敵対心を盗んでとんずらとかしちゃうシーフさんには惚れちゃうかもしれませんね。

ブレインジャックモードは、6回ブレインジャックを使用するか、その他のWSを使用するかまで続きます。

範囲WSに巻き込まれないように、戦車には近づかないように注意しましょう

