

パーティーメイキングの手助け

- ▶ パーティーメイキングの手助け
 - ▶ キャラの組み合わせ
 - ▶ ネーミング
 - ▶ 全ちびキャラリスト
- ▶ パーティー役割
 - ▶ LIFE回復役
 - ▶ MANA回復役
 - ▶ 状態回復役
 - ▶ 蘇生役
 - ▶ 防御支援役
 - ▶ 全体攻撃役
 - ▶ 移動サポート役
- ▶ バランス重視パーティー組み合わせ
 - ▶ 公式推奨パーティー
 - ▶ プレイ効率重視パーティー
 - ▶ 継戦能力重視型パーティー
 - ▶ 継戦能力重視型パーティー2
 - ▶ 安全行程パーティー
 - ▶ 準脳筋パーティー
 - ▶ 準脳筋パーティー2
 - ▶ 準魔術偏重パーティー1 (継戦重視型)
 - ▶ 準魔術偏重パーティー2 (超火力型)
- ▶ ネタパーティー組み合わせ
 - ▶ リアクトパーティー
 - ▶ リアクトパーティー改
 - ▶ 恐怖の自決パーティー
 - ▶ 四美姫の乱舞パーティー (恐怖の自決パーティー改)
 - ▶ 死体パーティー
 - ▶ キス狙いパーティー
 - ▶ 純脳筋・殺られる前に殺れパーティー
 - ▶ 咎罰鞭打パーティー
 - ▶ 汎用咎罰鞭打パーティー
 - ▶ リアクト咎罰鞭打パーティー
 - ▶ 行往坐臥パーティー
 - ▶ カウンター&リアクトパーティー
 - ▶ 完全カウンターパーティー
 - ▶ 裸カウンターパーティー
 - ▶ 対魔法カウンターパーティー
 - ▶ デッドマンズリアクトパーティー
 - ▶ ジェノサイドタスクパーティー
 - ▶ ジェノサイドタスクパーティー改
 - ▶ ジェノサイドタスクパーティー改2
 - ▶ ジェノサイドタスクパーティー改3
 - ▶ アローフォロアパーティー
 - ▶ アローフォロアパーティー2
 - ▶ サクリファイスパーティー
 - ▶ 真・サクリファイスパーティー
 - ▶ 魔術偏重パーティー (コンセプトモデル)
 - ▶ 獣耳パーティー

キャラの組み合わせ

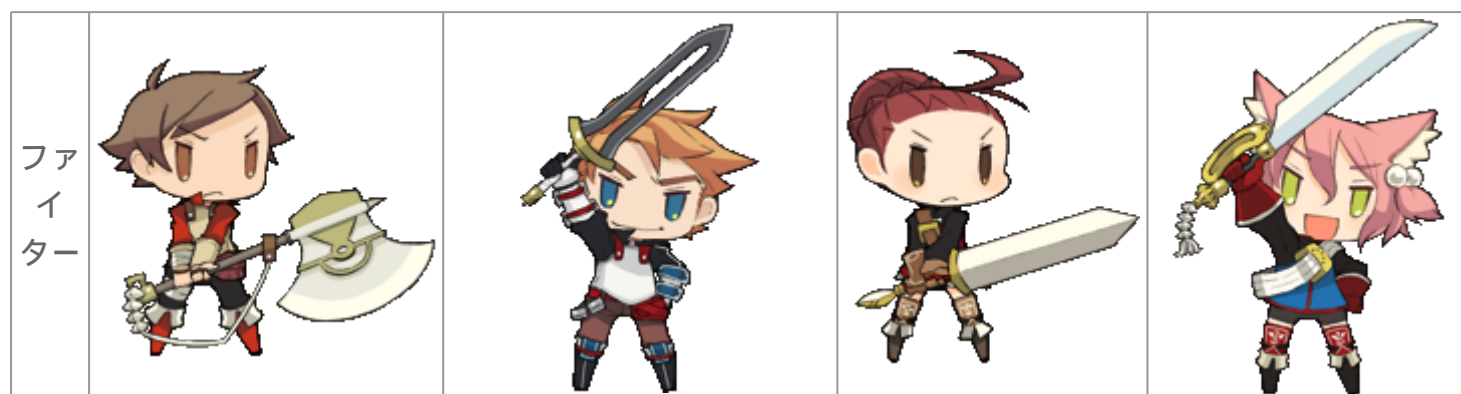
公式パーティーメーカー	http://dragon.sega.jp/partymaker/index.html
パーティシミュレータ	http://naiyo.sakura.ne.jp/7dora/
ランダムパーティーメーカー	http://amayakat.web.fc2.com/sen/thd/gon/

ネーミング

キャラ名は6文字まで、ギルド名は8文字まで入力できます。
困った時は各種辞典などを参考にしてみるのもいいかもしれません。

人名辞典	http://www.jinmei.info/
さらに怪しい人名辞典	http://www2u.biglobe.ne.jp/~simone/more/index.htm
欧羅巴人名録-ジェネレータ有り	http://www.worldsys.org/europe/
アラブ人名辞典（男性名）	http://www.tufs.ac.jp/common/fs/asw/ara/2/words/name/index.htm
幻想世界神話辞典	http://www.jiten.info/
風臥（神話等の武具辞典）	http://guthwine.com/
音楽用語辞典	http://www.yamaha.co.jp/edu/dictionary/index.html
百菓辞典	http://www.la-fontaine.co.jp/fram_jiten.html

全ちびキャラリスト



ローグ				
サムライ				
ナイト				
メイジ				
ヒーラー				

プリンセス				
-------	---	---	---	---

パーティー役割

LIFE回復役

必要度 高

パーティーのLIFEを回復するメンバー。

ヒーラー、プリンセスが担当。ナイトもキュアが使えますが、最大MANAが低く、他に役割を持っていることが多いため、メインのLIFE回復役として多用するのは難しいでしょう。

このゲームは基本的に回復アイテムが高価であり（例外にパロの実がありますが、回復量が少ないため中盤以降は戦闘中の回復手段として頼れなくなります）、またダメージを全く受けずに道中を進む事は難しいため、必要度の高い役割です。

中盤以降はパーティーに一人確保しておきましょう。

MANA回復役

必要度 高

パーティーのMANAを回復するメンバー。

ヒーラー、プリンセスが担当。

このゲームではMANA回復アイテムがLIFE回復アイテムよりさらに高価で貴重であるため、極めて重要な役割です。特にメイジやナイトはMANAを消費して使用するスキルが存在意義そのものなので、そういったメンバーがいる場合は、序盤から終盤まで必ずパーティーに一人確保しておく必要があります。

なおヒーラーのMANA回復手段であるクラフトマナは、自身のMANAの回復力が少ないという欠点があります。そのためヒーラーをMANA回復役として使う際はナイトなどにサブのLIFE回復役をやってもらうと良いでしょう。

状態回復役

必要度 中

主にすべての状態異常を治す事ができるヒーラーが担当。プリンセスやファイターのスキルによって上書きするものもありますが、これらで対処できる状態異常の種類は限られています。

このゲームは一部の状態異常のリスクがかなり高めに設定されています。

特に、こちらが思った行動を取れなくなる状態異常は危険度が高く、石化・魅了・混乱・技不能といった、戦闘で壊滅につながる状態異常がいくつか存在します。中でも魅了と混乱はアタッカーがかかるとパーティーが全滅に晒されるほどのリスクを持っており、迅速な対応が要求されます。

しかし一方で、状態異常回復アイテムは極めて高価な価格設定がなされており、常用すると慢性的な金欠状態となって十分な装備の確保が難しくなります。

パーティーに状態回復役がいると、こうした問題を軽減することができます。それにより、ダンジョンと宿を何度も往復したり、金策のための雑魚戦の単純作業を続けたりする手間を大きく削減できるでしょう。

ただし、状態回復役が状態異常にかかって状態異常を回復できなくなる事はあるので、状態回復役がいるパーティーでも、ある程度状態回復アイテムは常備した方が無難です。

蘇生役

必要度	中
-----	---

ヒーラーが担当。

このゲームでは、蘇生アイテムが極めて貴重で、多用がほぼできない扱いを受けています。

そのためパーティーのメンバーが死亡状態になると、パーティー全滅のリスクが大きく高まったり、宿まで帰還する手間が発生したりするデメリットが生じます。

そこで蘇生スキルを持つメンバーがいればそうしたデメリットを解消することができます。また即死系の技を使用する敵との戦いも大分楽になるでしょう。

なおこちらも蘇生役が死亡するとメンバーの蘇生が不能になるので、蘇生役をPTに入れていても最低限の蘇生アイテムは装備しておいた方が無難です。

防御支援役

必要度	中 - 高
-----	-------

ナイトが担当。

全体攻撃役

必要度	中
-----	---

ファイター、メイジが担当。ナイトも編成次第では可能。

道中の雑魚戦は3体以上出現するのが基本なので、複数のLIFEをまとめて削るのはそれだけで戦闘を早めに終わらせることに繋がり、被害を抑えられる。

移動サポート役

必要度	高
-----	---

サムライ、ナイト、メイジ、ヒーラーが担当。

エンカウントの減少させるサムライの鬼の形相とヒーラーのインビジリティ。

フロワロダメージをカットするナイトのウォークセーフ。

ダンジョンからの脱出とフィールドでのポータルへの帰還をそれぞれ担当するメイジのイグジット&ポータルジャンプ。

なくてもクリア自体は可能だが、快適に勤める為にはどうしても入れておきたい。

バランス重視パーティー組み合わせ

公式推奨パーティー

メンバー	ファイター	ナイト	メイジ	ヒーラー
推奨スキル	アタックキル エレメントフォロウ（剣主体） ミートイーター	ガーディアン ウォークセーフ	マナバレット メイジズコンセント	クラフトマナ インビジビリティ

備考	特になし
----	------

説明書に初心者向けとして紹介されているパーティー構成。

ファイターの物理攻撃、メイジの魔法攻撃、ナイトの防御、ヒーラーの回復と、バランスの整ったパーティーです。得手不得手、成長の度合いをお互いに補完できるため、序盤から終盤まで安定しています。

方針として、まずヒーラーはメイジが魔法を常用できるようにクラフトマナ取得を優先しましょう。

またナイトは防御の弱いメンバーを2人抱えているのでガーディアンといった防御支援スキルを優先して取得するのが無難です。

なお注意として、通常攻撃はファイターのみに頼る状態になりがちです。その欠点を補うためにも、メイジを敵より早く全体魔法を唱えられるまでに強化し、かつMANA回復手段を確保することを優先する必要があります。

なおサムライの鬼の形相の代替としてインビジビリティを取っておくと移動が楽になります。

プレイ効率重視パーティー

メンバー	サムライ	ローグ	ナイト	ヒーラー
推奨スキル	鬼の形相	行往坐臥	ウォークセーフ ガーディアン フロントシルド	

備考	特に無し
----	------

サムライの鬼の形相、ナイトのウォークセーフ、ヒーラーの回復と、プレイを大幅に楽にするスキルを揃えたパーティーです。

蘇生や状態回復をアイテムに頼っていいという場合は、ヒーラーをプリンセスにしても良いでしょう。プリンセスを加えた場合は、ナイト、サムライ、ローグの3人が有望なダメージソースとなります。

このうちローグはサムライがいるため、行往坐臥といった順当にダメージを増加させるスキルを強化してくると安定した戦力となります。

ほとんど魔法に頼れないパーティーですが、行往坐臥で強化されたローグや、中盤以降で手に入る優秀な刀を装備したサムライは、中盤頃には通常攻撃が魔法並みの威力に上昇し、終盤ではゲームで実現しえる最大レベルのダメージソースに成長するため、あまり問題になりません。

なお欠点として、全体攻撃の手段が少ないことが挙げられます。その特徴から数の多い敵が出現しやすいIMAPでもどうしてもダメージを受けがちなので、ローグのヴァンパイアやナイトのキュアでパーティーの回復力を補強しておくのがおすすめです。

継戦能力重視型パーティー

メンバー	ナイト	プリンセス	メイジ	ヒーラー
推奨スキル	バックシルド セイブザクイーン ウォークセーフ	灼熱の韻 月明かりの詩 プリンセスオーダー	マナバレット メイジズコンセント	クラフトマナ インビジビリティ

備考	特に無し
----	------

ダンジョン内で必然的にメインとなるドラゴン戦、そしてそれを継続して行うスキルを主体としたパーティー。
MANA回復スキルを2人が使えれば回復ポイントが遠くても余裕で戦え、ダンジョンで咲きまくるフロワロはウォークセーフで対処できるため、後半になれば真価を発揮する事うけあい。
欠点は火力がイマイチ低い所にあるので、メイジのメイジズコンセントからの各種魔法や灼熱の韻での強化などで火力を補っていきたい。

継戦能力重視型パーティー2

メンバー	ファイター	プリンセス	メイジ	ヒーラー
推奨スキル	アタックキル ラッシュエッジ エレメントフォロア	堅牢の韻 継続回復歌2種	マナ魔法2種 メイジズコンセント	キュアオール クラフトマナ 敵感知

備考	特に無し
----	------

ダンジョン内で必然的にメインとなるドラゴン戦、そしてそれを継続して行うスキルを主体としたパーティー案2。
ナイトをファイターに換装、上記よりも道中をより楽にする攻め寄りの構成。
長所は、ファイターの範囲攻撃が入り道中の雑魚散らしが楽になる事、ATK削りのアタックキルが攻撃も兼ねている事。

ドラゴンが次々に乱入してきても、全体魔法+エレメントフォロアである程度対応できる。
短所は、リアクトスキルがほぼ無意味になる事、フロワロダメージを無効化できなくなる事。
特にフロワロでダメージが蓄積した所に不意打ちが来ると壊滅しかねない為、事故防止に敵感知取得を推奨。
プリンセスの月明かりの詩とヒーラーのクラフトマナがあるので、MANAが底をついてしまうことはほぼないと思われる。
パーティースキルの危機感知が手に入れば雑魚とのエンカウントは予測できる。フロワロによるダメージは、エンカウント直前にヒーラーのキュアで適宜回復しよう。

安全行程パーティー

メンバー	ナイト	サムライ	メイジ	ヒーラー
必要スキル	ウォークセーフ	鬼の形相	ポータルジャンプ イグジット	敵感知

備考	別名フロワロ潰し隊
----	-----------

サムライの鬼の形相で、エンカウントを0にした後、ナイトのウォークセーフで安全にフロワロを潰しつつ移動。もし、鬼の形相が切れたタイミングで不意打ちされてもヒーラーの敵感知で防ぐ。MANAが切れかけたら、ダンジョンではメイジのイグジットで脱出。更にフィールドでのポータルジャンプで安全に帰還する。
普通にパーティーの戦力バランスがいいので、メインパーティとしても使える。

準脳筋パーティー

メンバー	ナイト	ファイター	プリンセス	ヒーラー
必要スキル	ウォークセーフ	ダブルアタック	各種声術スキル	敵感知

備考	ファイターは剣特化が理想的 考えるのが苦手な人向け
----	------------------------------

小賢しいことは考えず、ボス敵も含め力押しで乗り切ることを前提にしたパーティー。
スキルの取り方や細かい戦術など考える必要はあまりなく、基本的に肉弾戦、ボス戦のみプリンセスの声術支援を使用する。
MANAをマトモに消費するのはヒーラーだけ。加えて月明かりの詩を取ってしまえばシンボル敵・ボス戦の最中にMANA切れを心配する必要はほぼなくなる。
またナイト・プリンセスでキュアを取っておけばヒーラーの手を開けさせることが出来る為状態異常にも異様に強くなる。
トリケロス等物理攻撃の通りにくい相手がウィークポイントとなる。
特性上シンボル敵・ボスよりザコモンスターの方が鬱陶しく感じる。インビジビリティは必須ではないが取っておいた方が楽。
また先手必勝型の面があるため、ファイターは多少の打撃力より速度を優先して剣特化がお勧め。
辛いと感じた時は単純にレベルを2ぐらい上げると突破できる。ただ先述の通り物理攻撃の効かない敵に弱いので、メイジの控えが1人は居るといい。

準脳筋パーティー2

メンバー	ナイト	ファイター	サムライ	プリンセス
必要スキル	シルド系 ウォークセーフ	アタックキル ジェノサイドタスク	鬼の形相 縦一文字	各種声術スキル

備考	移動がラクで防御力も火力も水準以上 ブーストして殴るだけの脳筋で戦い抜ける
----	--

- 1.ウォークセーフと鬼の形相により、移動面で気を使わなくて良い。
- 2.アタックキル・堅牢の韻・シルド系各種により、防御面(特に対物理防御)で鉄壁を誇る。
- 3.灼熱の韻でブーストしたサムライ・ファイターの火力は十分に高い。
- 4.月明かりの詩&鬼の形相&ジェノサイドタスクの多用で、マナ管理が簡単。
ジェノサイドタスクパーティをバランス寄りに改良したもの。(特に防御面が優秀)

アタックキルを当ててから各種ブーストして殴るだけでok、
物理系ドラゴンならジェノサイドタスクで粉碎も余裕でいける。
被ダメが少ないのでヒーラー無しでも安定するが、回復アイテムはしっかり用意しよう。

準魔術偏重パーティー1 (継戦重視型)

メンバー	ファイター	ヒーラー	メイジ	メイジ
必要スキル	エレメントフォロア アタックキル ラッシュエッジ or グランドバスター	クラフトマナ 各種回復スキル	マナバレット ヘヴンズプレス メイジズコンセント	マナバレット ヘヴンズプレス メイジズコンセント

備考 メイジズコンセントExマナバレット&エレメントフォロア×2

汎用型対ボス短期決戦用パーティー。

雑魚戦はメイジのヘヴンズプレス×2とファイターのラッシュエッジ (グランドバスター) で瞬殺、マナ回復はヒーラーのクラフトマナで。

雑魚ドラゴン戦ではディフェンスシフト エレメントフォロア (ファイター) ・メイジズコンセント マナバレットで2ターン瞬殺を狙う。

対ボス戦でも当然最大火力を叩き込み、短期決戦を狙う。

初ターンアタックキルは必須だが、2ターン目以降はメイジズコンセントExマナバレット&Exエレメントフォロア×2で最大ダメージを叩き出すことに専念する。

メイジは1ターン目は暇なので、ヴェイルなりシールドクラフトなり張っておく。

この時、ヒーラーは誰も死なないようにこまめに回復、暇ならクラフトマナを。

弱点は打たれ弱いこと、大抵は後手を踏まされること。よって、事故注意。

スキルポイントに余裕ができたなら属性単体魔法を覚えて火力アップを。

このパーティーの最大の長所は「どんな敵にも安定して大きなダメージを与えられる」点。

最大火力は物理特化のパーティーに負けるが、物理パーティーは固い敵やカウンターを苦手とする。その点このパーティーならダメージソースが魔法なので、半人状態のタケハヤを除いて常に安定して大ダメージを与えることができる。

準魔術偏重パーティー2 (超火力型)

メンバー	ファイター	プリンセス	メイジ	メイジ
必要スキル	エレメントフォロア アタックキル ラッシュエッジ or グランドバスター ベルセルク	アンゼリカ ケージ キュア系 聖声系	マナバレット ヘヴンズプレス メイジズコンセント	マナバレット ヘヴンズプレス メイジズコンセント

備考 アンゼリカケージの威力がよく分かる

Exコンセント&エレメントフォロアを更に灼熱とアンゼリカケージで強化する、対ボス火力特化パーティー。

基本コンセプト・戦法は継戦重視型とほぼ同じ。

ただし、アンゼリカケージを習得した中盤以降は、対ボス戦において凶悪なまでの火力を見せることになる。

また、アンゼリカケージによりメイジのExスキル・ジエンドオブワールドの技封じがほぼ決まる（二人がかりならまず確実に）ので、ボスに何もさせず完封勝ちするのも当たり前のように可能になる。

ジエンドオブワールドで完封勝ちを目指す場合は、初手からアンゼリカケージとジエンドオブワールドを打つ（アンゼリカケージの方が発動が早い）。

火力を追求するならベルセルク（ファイター）、灼熱の唄（プリンセス）を覚えよう。

継戦重視型との違いについては、長所は上でまとめた通り「アンゼリカケージ習得後の超火力」「ジエンドオブワールドの技封じによるボス完封」。また、アンゼリカケージにより半人状態のタケハヤにもダメージが通るようになる。短所は、ヒーラーがいないので、ただでさえ欠乏気味な安定感がさらに無くなること。

これはアイテムで補うしかない（ソルマネル、ヒールエアロ）。

「なら薬学を」と考えるかもしれないが、メイジにアイテム使わせるくらいなら魔法を使うべきだろう、このパーティーにおいては、

また、クラフトマナがないので、雑魚戦でマナ残量が怪しくなることもありえる。そうなった場合は月明かりの詩を唄っての戦闘引き延ばしで対応する。

ネタパーティー組み合わせ

リアクトパーティー

メンバー	プリンセス	プリンセス	プリンセス	ローグ
必要スキル				ハイディング

備考 全員リアクト系スキルを取る

ローグのトリックリアクトが発動すると全員でもう1ターン動くことができ、完全な無双状態です。

さらにローグのリアクトはEXターン中でも発動するのでうまくいけば

通常ターン EXターン EXターン EXターン EXターン…

とEXターンを続けることが出来ます。欠点は防御力が無いことと、リアクトの準備に1ターンかかることです。

リアクトパーティー改

メンバー	プリンセス	プリンセス	ローグ	ローグ
必要スキル			ハイディング	ハイディング

備考 全員リアクト系スキルを取る

上のリアクトパーティーよりリアクト発生が安定して、よりEXターンを長く続けることが出来ます。

恐怖の自決パーティー

メンバー	プリンセス	プリンセス	プリンセス	ファイター
必要スキル	リクエスト自決			バランススキル

備考 ファイターは斧推奨

ファイターへのバランススキルとプリンセス3人の調教鞭打で敵を恐怖状態にし、リクエスト『自決』で敵の動きを封じながら更に鞭を打って恐怖状態を更新し続け敵にターンを回さない。状態異常の利き難いボス等にはアンゼリカケージやナインテールも併用して恐怖を捻じ込む。キリングリアクトからプリンセスリアクトへのコンボや灼熱+昏睡+ディフェンドキル（またはスターブレイカー）からのジェノサイドタスクも面白い。

四美姫の乱舞パーティー（恐怖の自決パーティー改）

メンバー	プリンセス	プリンセス	プリンセス	プリンセス
必要スキル	リクエスト自決	声術スキル	声術スキル	

備考 前衛プリンセスはPOW、防御装備優先で

どうせだから4パターン全部違う姫グラフィックでいきたい人用。バランススキルが無い分恐怖状態にする確率は調教鞭打スキルLvに依存する為、最終的には全員Lv10が望ましい。MANA回復が出来るプリンセスだが、リクエスト『自決』を毎ターン使うことを考えればLv4か5に、行動順序を左右する調教マスターも限度まで上げたい。1人を前衛、残り3人を後列に下げ、前衛は恐怖付与まで防御が基本。ダメージを集める事で回復を効率化でき、後衛はもとより防御コマンドのおかげでトータルダメージも減らせる。後列のうち1人は純粋なアタッカー、2人を声術スキルを2つずつ分けて取得。2ターンでBuffの準備が終わるのでドラゴンやザコ戦の乱入を狙う。調教鞭打+リクエスト『自決』で行動封じは同じだが、4人がそれぞれお互いを補い合えるので、キュアII係りや石化、戦闘不能者の治療も手順を維持したまま対応出来る。特筆すべきは女王の教えLv5を全員取得した場合、通常の2倍以上の経験値が取得出来るので、1パーティーのみでカンストまで極める場合には他パーティーを凌ぐことが出来る。

死体パーティー

メンバー	プリンセス	ナイト	ナイト	ナイト
必要スキル		騎士の憤怒	騎士の憤怒	騎士の憤怒

備考 死体を1人以上入れること

まずプリンセスは死体係です。他ジョブの死体より騎士の憤怒のダメージが上がります。騎士の憤怒は死体の数によって威力が高まるので死体を増やしてもかまいません。またプリンセスとナイトの相性もいいので一人ナイトと生きているプリンセスと差し替えるのも良いでしょう。騎士の憤怒は全体大ダメージかつ消費MANAの少ないとても優秀なスキルです。また、ナイト自身も固いので、1人戦力がないとは思えないほどの安定したパーティーになります。

キス狙いパーティー

メンバー	プリンセス	ファイター	ローグ	ヒーラー
必要スキル	邪声系	バランススキル	マスクドペイン、トリプルキス、恍惚のキス	ベノム系

備考 特に無し

ローグのマスクドペインからトリプルキス、恍惚のキスを目指すパーティーです。
ファイターのバランススキル、ローグのマスクドペインを使用した後はどんどん状態異常攻撃を仕掛けましょう。
また、ヒーラーをサムライにするとローグの行住坐臥で攻撃力を上げることができ、サムライ自身も状態異常系を持っているので火力が上がります。防御面は不安になりますが…。
敵が物理攻撃を多用してくるなら、挑発orガーディアンを覚えたナイトをパーティーに入れて、ベノムインフェクタによる毒の反撃を狙ってみるのも面白いかも。

純脳筋・殺られる前に殺れパーティー

メンバー	ファイター	サムライ	ローグ	メイジ
必要スキル	エレメントorアローフォロア		行住坐臥	

備考 コンセプト上サムライは斬馬、ローグは弓推奨

単純に攻撃力の数値が高いファイター・サムライに、行住坐臥で物理攻撃能力が高くなるローグ、そして魔法攻撃のエキスパートであるメイジを組み合わせた、回復・補助を一切考慮に入れていない、攻撃あるのみのパーティー。
いちいち補助スキルで体勢を整えて…と考える必要はなく、ただ最大威力の攻撃を叩き込んで、致命的なダメージを受ける前に相手を片付けるというのがこのパーティーにおける唯一の戦略である。
単体攻撃だけでなく、全体攻撃要員もファイター、メイジと充実しており、攻撃属性も斬・壊・突・炎・氷・雷・マナ全てこのパーティーで賄え、攻撃面においては一切死角はない。
とはいえ、防御・回復面における脆弱さは正に致命的である。特に状態異常には非常に弱い。メイジ以外が混乱や魅了状態になったら、なまじ攻撃力が高いため全滅する可能性大である。
メイジに薬学を習得させれば、回復面ではある程度安定する。無論資金及びアイテム欄を圧迫することになるが、ボスも短期決戦で片付ける必要があるため、まともにクリアしたければ運も必要となる。
防御・回復スキルが充実（さらにウォークセーフ持ち）し、攻撃もまずまずこなせるナイトをローグと入れ替えれば、このパーティー最大にして唯一の売りである攻撃力こそ損なわれるが、安定性は大きく増す。ネタではなく、普通にクリアしたいのであればこちらを推奨。その場合ファイターはエレメントフォロアー択になる。

咎罰鞭打パーティー

メンバー	プリンセス	プリンセス	プリンセス	ナイト
必要スキル	咎罰鞭打	咎罰鞭打	咎罰鞭打	ガーディアン

備考 防御が硬いとか命中率とか気にならない

プリンセスのLIFEをギリギリまで減らし、後はひたすらナイトのガーディアンで守ってもらうパーティーです。
ナイトはガーディアンのみ。残りのプリンセスで咎罰鞭打を使い相手を滅多打ちにします。
ナイトが死ぬ=全滅ともいえるパーティーなのでアイテムなどを使いナイトのケアもしっかりしましょう。
また、プリンセスには最大LIFEを上げる装備をして咎罰鞭打の威力を上げましょう。ナイトはタフネスハートや防御体術で防御力を高めましょう。
ニードルガードとかカウンターが危険、LIFE調節でなんとかなる。

汎用咎罰鞭打パーティー

メンバー	プリンセス	プリンセス	ヒーラー	ナイト
必要スキル	咎罰鞭打 昏倒の誘い	咎罰鞭打 月明かりの詩	敵感知 リザレクション	ガーディアン

備考 普通にこれで冒険できる

敵の行動回数を減らすために昏倒の誘い、長期戦やMANA回復用に月明かりの詩を分担。
状態異常、不意打ち、ナイト死亡で容易く崩壊するので1人プリンセスをヒーラーにして安定感を高めた形。
MANA消費が結構あるので主に短期戦用にマナクラフト取得も結構いい。

リアクト咎罰鞭打パーティー

メンバー	プリンセス	プリンセス	ローグ	ナイト
必要スキル	咎罰鞭打 プリンセスリアクト	咎罰鞭打 プリンセスリアクト	トリックリアクト ハイディング	ガーディアン

備考 ずっと俺のターン

ガーディアンはハイドあぶり対策も兼ねている。
リアクトローグを基点にして咎罰鞭打をずっと俺のターン。

行往坐臥パーティー

メンバー	サムライ	ローグ	ローグ	ローグ
必要スキル		行往坐臥	行往坐臥	行往坐臥

備考 特に無し

サムライがいるときに攻撃力が上昇する行往坐臥を所持することで攻撃力が非常に高いメンバーとなる。
騎士の憤怒を期待してローグ1人をナイトに変えるのもあり。

カウンター&リアクトパーティー

メンバー	サムライ	ローグ	ヒーラー	プリンセス
必要スキル	各種雲身 刃下のリアクト	行往坐臥 ソードトラップ	リザレクション デッドマンズリアクト	プリンセスリアクト

備考	特になし
----	------

サムライの雲身とローグのソードトラップによるカウンター戦法に

雲身を取り損ねたり、ダメージを受けすぎて戦闘不能になってもヒーラーとプリンセスの連続リアクトですぐさま立て直せるので攻撃力の高いシンボルエンカウントやボス戦において絶大な効果を発揮する。

雑魚戦においてもサムライとローグの通常攻撃に、ヒーラーとプリンセスの回復と長期戦でもいける両方の意味で保険があるパーティー。

完全カウンターパーティー

メンバー	ナイト	ナイト	ナイト	メイジ
必要スキル				ヴェイル系列

備考	Lv1の時点からこれしかしないなら、チビキャラトークによるPass必須)
----	--------------------------------------

ヴェイルを硬いナイトに掛けひたすらガードするというもの。回復はナイトにキュアを覚えさせればよし。

ナイトが育ったら、ローグを混ぜて育てソードトラップによるダメージの加速をするのもあり。

メイジをLV2にすればPassは不要。

縛りプレイとは言えなくなるけれども...

裸カウンターパーティー

メンバー	ローグ	ローグ	ヒーラー	ヒーラー
必要スキル	ソードトラップ	ソードトラップ	リザレクション クラフトマナ デッドマンズリアクト	リザレクション クラフトマナ デッドマンズリアクト

備考	前衛ローグ、後衛ヒーラー。 ローグは被ダメージアップのために低レベル・防具無し。MANA上昇の装飾品があれば装備
----	---

敵の物理攻撃を3.5倍返しにすることに文字通り命を懸けたパーティー構成。魔法や状態異常の前には無力。

ローグはソードトラップオンリー。ソードトラップにマスタリーやATK上昇は無意味なので覚える必要はない。

ヒーラーはデッドマンズリアクトを使用し、通常ターンはクラフトマナ連発。ローグが戦闘不能になったらEXターンにリザレクション。ライフサルベーションでローグの生存率を上げつつリザレクションの消費を抑えてもいい。

短期決戦仕様なら、ヒーラーを一人抜いてローグをもう一人追加してもいい。その場合はヒーラーズコンセントでリザレクションを全体化する。

ヒーラーは奇跡の代行者を覚えておくと、いざというとき立て直しがしやすい。

対魔法カウンターパーティー

メンバー	ローグ	ローグ	ローグ	プリンセス
------	-----	-----	-----	-------

必要スキル	ソニックショット	ソニックショット	ソニックショット	月明かりの詩 灼熱の韻
-------	----------	----------	----------	----------------

備考	特になし
----	------

主に魔法を無効化しつつ反撃するパーティー。

全体魔法を連発してくるドラゴンに対しては有効かもしれない。

サポート役としてプリンセスを入れたが、行住坐臥と鬼の形相が使えるサムライや、クラフトマナとインビジビリティが使えるヒーラーを入れてもいい。

デッドマンズリアクトパーティー

メンバー	ヒーラー	ヒーラー	ヒーラー	プリンセス
必要スキル	クラフトマナ	リザレクション	リザレクション	月明かりの詩

備考	クラフトマナ係以外リアクト系スキルを取る
----	----------------------

クラフトマナ係だけ前衛にして囿にし、死なせて後衛を前に出し、Exターンでリザレクションして後ろに戻す。

クラフトマナ係はSPD最重視。リザレクション係も1ターン目に真っ先にリアクトを準備するため片方はSPDを高めておくこと。

前衛が石化されると終了なので要注意。毒殺されてもその時点ではリアクトは発動せず、次に攻撃されると何故かリアクトが発動するので、焦って復活させようとせず耐えるが吉。

「ヒーラー4人」や「ヒーラー2人プリンセス2人」でも出来なくはないが、火力不足やMANA枯渇になるかも。

ジェノサイドタスクパーティー

メンバー	ファイター	ファイター	自由	プリンセス
必要スキル	ジェノサイド			自動回復各種

備考	ダブルアタックや各種補助系もお勧め
----	-------------------

プリンセスの補助で固めた後、ジェノサイドタスクとファイターのダブルアタックの火力でゴリ押しする。

純粹に強く、やられる前にやる系。プリンセスの自動回復スキルと併用することでMANA燃費が非常にいい。

状態異常や物理耐性に弱いので、ファイター3人も魅力的だがサポート、もしくは魔法系一人を入れるのを推奨。斧ファイターや、サムライの獅子奮迅の攻め 斬馬スイッチとも相性が良い。

ジェノサイドタスクパーティー改

メンバー	ファイター	ナイト	ローグ	サムライ
必要スキル	ジェノサイド	キュア(5止め)	行住坐臥	特になし

備考	パッシブスキルのみで固める
----	---------------

ジェノサイドタスクだけでガチでダンジョンを攻略しようじゃないか！というアホなコンセプトで成り立っているパーティー。

ファイターはジェノサイドタスク、POWボーナス、ベルセルク、オフENSイブスイッチなどを取得。
ナイトはキュアLv5、ウォークセーフ、POWボーナス、騎士道マスタリー、アルテマガードなどを取得。
ローグはソードマスタリー、ダガーフェティッシュ、行住坐臥、POWボーナスを必ず習得、あとは自由。
サムライはカタナマスタリー、POWボーナス、斬馬スイッチを取得、一番自由がきく。
ファイターは火力で言うならば斧が理想的（バルムクのMANA+を考慮して剣でも良い）。
毎ターン其々のキャラが400~800程度のダメージを与える頭の悪いパーティが誕生する。

ジェノサイドタスクパーティー改2

メンバー	ファイター	ローグ	ローグ	プリンセス
必要スキル	ジェノサイド	ハイド&リアクト	ハイド&リアクト	リアクト&灼熱

備考	最速で3ターンから攻撃開始
----	---------------

ジェノサイドタスクと灼熱で通常火力をガン上げた上でリアクトで殴り続ける脳細胞まで筋肉なパーティー。
ファイターはジェノサイドタスク、ダブルアタック、自己強化をお好み。
ローグはソードマスタリー、ダガーフェティッシュ、ハイディング、トリックリアクト。
プリンセスは灼熱、その他聖声スキル、リアクト、キュア（必要分）。
2ターン目に最遅のファイターがジェノサイドを発動することによって3ターン目頭から全員が殴り始める。
エグゾーストを全く使わないのが売り。
物理カウンターの敵に対しては無効、強化解除してくる敵に対しても超不利だがファイターを斧にしておけばトリブルキスも狙っていける。

ジェノサイドタスクパーティー改3

メンバー	ファイター	ローグ	サムライ	プリンセス
必要スキル	ジェノサイド&ダイダルウェイブ	ハイド&リアクト	斬馬&リアクト	リアクト&灼熱&アンゼリカゲージ

備考	ジェノサイドの準備は事前にしっかりと
----	--------------------

ジェノサイドタスクと行住坐臥とバステ技と各種補助技で、ボスすらも殴り殺す筋肉の筋肉による筋肉のためのパーティー。

ファイターはジェノサイドタスク、ダブルアタック、自己強化orディフェンドキル、ダイダルウェイブ。
ローグはソードマスタリー、ダガーフェティッシュ、行住坐臥、ハイディング、トリックリアクト。
プリンセスは灼熱、その他聖声スキル、リアクト、キュア（必要分）、アンゼリカゲージ。
サムライは斬馬、刃下のリアクト。
ボス戦では1ターン目にプリンセスがアンゼリカゲージ、ファイターがダイダルウェイブで技を防ぎつつサムライが斬馬スタイル、ローグがハイディング。
2ターン目にファイター以外がリアクトの準備をしつつ最遅のファイターがジェノサイドタスク発動、3ターン目頭から全員が殴り始める（3ターン目をディフェンドキルor自己強化、灼熱or各種補助などの準備に費やしてもよし）。

しっかり準備した状態で、コンスタントにドラゴンどもをポコポコにしてあげましょう。

アローフォロアパーティー

メンバー	ファイター	ローグ	サムライ	プリンセス
必要スキル	アローフォロア (タイダルウェイブ)	フォーリングスター・行 往坐臥	絶刃打ち・吹 雪 (or縦一文字・ 雷轟)	灼熱の韻・アンゼリカ ゲージ

備考 3ターン目に最高火力を目指す

アローフォロアとフォーリングスターを用いた連携。行往坐臥と灼熱で更に底上げする。
削りはアローフォロアに任せて、サムライはアンゼリカゲージを使用した上でのEx絶刃打ちで技不能を狙う。
タイダルウェイブで技不能を狙い、サムライを斬馬にして火力を上げるのも手。
アンゼリカゲージ効果中、フォーリングスター落下とスリープショットにExアローフォロアで追撃すると半端無いダメージが連なる。更に、Ex吹雪や雷轟で大ダメージを狙える。
全キャラが無駄なく相互にサポートできているのが美しい。

アローフォロアパーティー2

メンバー	ファイター	ローグ	ローグ	プリンセス
必要スキル	アローフォロア	フォーリングスター	フォーリングスター	聖声スキル

備考 EXアローフォロア4連

アローフォロアとフォーリングスターを用いた連携を2つつなげたもの
ファイターのエグゾースト1回使用でEXアローフォロアを4回撃てる。
プリンセスの灼熱で更に底上げが可能な他、安全性を求めるならプリンセスをヒーラーにしてもよい。

サクリファイスパーティー

メンバー	メイジ	ローグ	ローグ	ローグ
必要スキル		サクリファイス	サクリファイス	サクリファイス

備考 再装填までが長い

3連続サクリファイスで竜を殲滅するパーティー。
使用後はメイジの全体魔法を活用して効率よく次の候補を育てましょう。

真・サクリファイスパーティー

メンバー	ナイト	ローグ	ローグ	ローグ
必要スキル	騎士の憤怒 ガードリアクト アルテマガード	サクリファイス	サクリファイス	サクリファイス

備考 再装填までが極めて長い

3連続サクリファイスに加え、最大威力の騎士の憤怒で竜を殲滅するパーティー。

1ターン目にナイトがガードリアクト発動、2ターン目にローグの3連続サクリファイスにナイトのアルテマガード リアクト発動 騎士の憤怒というのがパターン。

ナイトはメイジより攻撃性能に劣るので、次の候補を育てるのが辛い。

魔術偏重パーティー（コンセプトモデル）

メンバー	ナイト	メイジ	メイジ	メイジ
必要スキル	ディフェンスシフト ガーディアン 三色ブレイク	フレイム ヘヴンズプレス 薬学	フリーズ ヘヴンズプレス 薬学	ショック ヘヴンズプレス 薬学

備考 回復アイテムとナイトの盾装備必須

敵の殲滅をメイジの魔術に頼ったパーティー。

雑魚はヘヴンズプレスの三連射で一掃し、ボスはナイトを壁役にしてひたすら弱点の属性を突く。

ただ、回復はアイテムに頼る事になるので金欠に陥りやすい。

獣耳パーティー

メンバー	ファイター	サムライ	プリンセス	メイジ
推奨スキル	アタックキル	鬼の形相	キュア系 聖声スキル	薬学

備考 全員ルシェ

獣耳がびこびこ揺れるのをただ眺めるためのパーティー。謎のギルド「肉球アタッカーズ」の再現？

上の方にある継戦能力重視型パーティー2のヒーラーをサムライに替えただけなので、案外安定している。

ヒーラーがないので状態異常回復はほぼアイテム頼り。序盤はアイテム代で金欠になるかもしれない。

ちなみに混乱・魅了等はプリンセスの細波の子守唄で上書きできる。ファイターはベルセルクで予防も可。

プリンセスのアンゼリカケージで、ファイターのエレメントフォロアの威力、サムライの属性技の威力と状態異常技の付着率、メイジの魔法の威力とジエンドオブワールドの技不能付着率が上がる。