

ペルソナ/仲間

・ ペルソナ/仲間

- 主人公 (コミック版：瀬多総司、アニメ版：鳴上悠)
- 花村陽介
- 里中千枝
- 天城雪子
- 巽完二
- クマ
- 久慈川りせ
- 白鐘直斗

主人公 (コミック版：瀬多総司、アニメ版：鳴上悠)

Lv99時のステータス

HP SP

585 372

パラメータ

HP・SPともに平均的。

それ以外の数値はそのとき装備しているペルソナによって変わる。

今作では、Lv99にしてもHP・SPとも999にはならない。

主人公が倒れるとゲームオーバーなので、防具は優先的に。

装備するペルソナの弱点属性などにも、出来るだけ気を遣っておきたい。

特に今作はホムンクルスが手に入りにくいので、光属性・闇属性の耐性の有無には十分注意。

戦術

前作と違い仲間一人一人に直接指示を出せるようになったので、

回復役にかかりきりとなる必要がなく、所持ペルソナに幾分か余裕がある。

その代わり、強敵相手に必須となるンダ系を使う仲間がいないので、

最低でも相手の防御力を下げるラクンダを使えるペルソナは入れておいた方がいい。

耐性の関係上、物理スキルが前作に比べ使いやすく強力になっているので、物理系ペルソナも1体入れると探索が楽になる。

また前作と違って必ず最初に行動出来るわけではなくなったので、装備ペルソナの速も重要。先手を取れるようにしよう。

やや面倒だが、戦闘が終わる毎に速の高いペルソナに付け替えるのも有効。

イザナギ

初期ペルソナ『イザナギ』は、主人公が装備出来る他のペルソナと同様、

仲間ペルソナのようにLV毎に成長する数値が固定されているわけではない。

パラメータの伸びやすい順に、力&魔>耐&速>運という傾向はあるが、あくまで目安。

運以外がある程度均等に成長したりする場合もあれば、力に偏って成長したりする場合などもあり、

育て直すたびに成長の結果は多少変動する。

属性面では疾風を弱点に持っているものの、電撃耐性に加えて闇無効を備えており、序盤には心強い。

少なくとも、前作の初期ペルソナだったオルフェウスなどに比べればだいぶ優秀なペルソナと言える。

ただ、初期ペルソナの宿命として習得スキルが恐ろしく貧弱。

ペルソナ合体でのスキル引継ぎ・アルカナチャンスの魔術師などを駆使しないと大浴場以降はど

うしようもないレベル。

もし、何とかして終盤辺りまでイザナギを使い続けたいと考えるなら、ベルベットルームでの × 連打地獄に加え、

魔術師アルカナが出るまで延々シャドウを狩り続けるマヨナカマラソンをも味わう事になる。

それらを乗り越えることが出来たなら、仲間のペルソナと比較しても遜色ない性能にまで成長可能。

どう成長しても力の数値はそれなりに伸びてくれるので、どうせ目指すなら物理技の使用を想定したスキルを揃えたい。

様々な属性を揃えなければならない魔法スキルを重視するよりは、ずっと汎用性の高いペルソナになれる。

なお、イザナギに限らず主人公用ペルソナ全体の傾向として、LvUPに必要な経験値が仲間よりも多い。

イザナギの場合LV80辺りになると、Lv1つ上げるのに必要な経験値が10万を超える。

万人向けではないが、合体事故で強力なスキル構成のイザナギ(通称『事故ナギ』)を作るという方法が存在する。

通常では2身合体でしか作成出来ないが、合体事故だと3身合体で作成出来るのでスキル継承数を5に出来るのが利点。

ただし、あくまでも趣味の範疇なので作り方については自分で調べるべし。

事故ナギスキル例/

マハジオ・利剣乱舞・武道の心得・イノセントタック・チャージ・不屈の闘志・疾風吸収・物理反射

コミュとLVによる強化

仲間のコミュLVを上げると、とどめの一撃を代わりに受けてもらえるようになる。

ただし、単体攻撃のときにしか発動しない。死ぬときはたいてい全体攻撃なので、過信してはいけない。

Lvが上がると、一度に所持出来るペルソナの数が増えていく。

コミュが増えるにつれて所持しておかなければならないペルソナの数も増えていくので、枠は早めに広げておきたい。

二周目以降のプレイではLVに関係なく、広げた所持枠をそのまま維持した状態で最初からスタート出来る。

ペルソナの所持可能数

Lv 所持数

初期 6

20 8

25 10

30 12

花村陽介

ペルソナ名	アルカナ	物	火	氷	雷	風	光	闇	解説
ジライヤ	魔術師	-	-	-	弱耐	-	-	-	自来也/児雷也。 江戸時代の読み物に登場する架空の忍者。中国に実在した盗賊がモデルとされる。 大蝦蟇を呼び出す妖術を使うキャラクターとして、歌舞伎・浄瑠璃などで広まった。 須佐之男命(古事記)/素盞鳴尊(日本書紀)。
スサノオ	魔術師	-	耐	-	-	無	-	-	日本神話に登場する嵐と海原の神で、太陽神アマテラスの弟。 高天原を追放された後、葦原中国で八咫遠呂智(ヤマタノオロチ)を退治した。

習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv
ガル	初	デカジャ	10	ガルーラ	29	疾風ガードキル	49
突撃	初	ソニックパンチ	14	ディアラマ	34	ガルダイン	53
ディア	初	マハガル	18	マハガルーラ	40	マハスクカジャ	60
スクカジャ	5	テンタラーフ	23	疾風ブースタ	44	マハガルダイン	64

Lv99時のステータス

HP SP 力 魔 耐 速 運

573 409 72 69 68 70 35

パラメータ

運以外の数値がバランス良く上がっていくオールマイティタイプ。
通常攻撃・魔法攻撃共々優秀、装備を整えれば千枝並の物理攻撃力・雪子並の魔法攻撃力を持ち、また速の値・武器の命中率からミスも少ない優秀なアタッカー。
耐・速の優先順位が高く、パーティーの中では一番手になることが多い。
唯一、運の低さからバステ耐性に若干の不安を残す。

戦術

直斗と並ぶパーティの切り込み隊長。

ほぼ先手を打てる上に大概の事を1人でこなせるため、状況次第では主人公以上のエースとなりうる。

一方、主人公に比べてSPは多いが、疾風弱点のシャドウが多く、かつ行動順で一番手に来ることが多いため息切れもしやすい。

なるべくSP上昇などの効果がついた装備を与えて、また魔法を無駄撃ちさせないようにしよう。
ダンジョンによってはチャクラリングを装備させるのも有効。

習得スキル

魔法・物理・補助・回復・バステと程よく混ざった器用な構成。習得スキルの幅の広さにかけては随一。

魔は雪子・クマに劣るものの、上述のように疾風弱点のシャドウが多いためブースター2種・ガル系2種は鉄板。

そこそこクリティカル率の高いソニックパンチ・特大ダメージのブレイブザッパーも、どちらかはあった方が良い。

ディア・ディアラマは物理アタッカー(千枝・完二)のフォローなどで地味に役立つ。

スクカジャ・マハスクカジャは命中難に陥りやすい今作では重要度が高い。回避率も目に見えて上昇するので残しておくのが吉。

デカジャはかなり早い段階で覚えてくれる上、ヒートライザも一発で無効化出来るのでボス戦で大活躍してくれる。

テンタラーフは戦力の心許ない序盤などで使うと、場合によっては思いのほか戦局が変わる。

それなりに成功率も高いので、疾風弱点が居なかった時等に使ってみると一興。

あらゆる局面で活躍出来る八面六臂のオールラウンダーだが、その分スキル枠に余裕がないのがネック

足りない場合の削除候補は、終盤にはアイテムで代用出来るディアラマ、
機会の少ないガードキル、ボス戦で無意味なテンタラーフの中からご自由に。

デカジャは最終ボスにも有効なため、捨てるかどうかは主人公のペルソナスキルと相談を。

また、ブースタ・ハイブースタを削って、疾風攻撃力UPの効果を持ったアクセ・武器でその分を補うという方法もある。

アクセは10%UP～50%UPまで10ポイント刻みで5種あり、武器では雨血の苦無(25%UP/ブースタと同等)のみ。

装備品を限定されてしまう事になるが、どうしてもスキル枠を空けたいという時に。

注意点として、属性攻撃力UPは身につけた分だけ無制限に効果を重複させられるわけではなく、一定の上限が存在する。

現時点で立てられている仮説は2つ。

1つはスキル・装備合わせて合計2つまでしか重複しないという説。3つ以上付けた場合、数値の低い物から無効化される。

もう1つはスキル・装備合わせて合計75%までしか重複しないという説。75%を越えた分の数値は切り捨てられる。

あるいは両方という可能性もある。

(2010/05/05追記)

攻略本によると、「+75%までは、スキル・装備何種類でも累積可能。」

「ただし、疾風ブースタ(+25%)+雨血の苦無(+25%)みたいに同じ加算率が重複して計算されることはない。」

という事らしい。

つまり、25%ブースト効果があるかないか あれば25%上昇

加えて、50%ブースト効果があるかないか あれば50%上昇

両方あるなら75%上昇。それ以上は増加しない。

という事。

コミュによる強化

魔術師コミュLVをMAXにする事で、ペルソナの弱点の雷が消え、火耐性が追加。非常に安定感のあるキャラになる。

陽介の追撃(魔術師コミュLv.3で習得)は敵1体にダメージ+ダウン。

全体魔法で敵大半の弱点を突いたが1匹だけダウンしなかった、などというケースでありがたい。

里中千枝

ペルソナ名	アルカナ	物	火	氷	雷	風	光	闇	解説
トモエ	戦車	-	弱耐	-	-	-	-	-	巴御前。 源義経の従兄・木曾義仲の愛妾として、平家物語や源平盛衰記に登場する女性。 一騎当千と謳われた美貌の女傑で、荒馬を駆り大刀と強弓を振るう女武者だったという。
スズカゴンゲン	戦車	-	-	無	-	-	-	-	鈴鹿権現。 もとはセオリツヒメ(瀬織津姫)と呼ばれる水の女神で、男神説アマテラスの妻とされる。 神仏習合の流れの中で鈴鹿峠の鬼退治をしたという伝承が加わり、この名で広まった。

習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv
串刺し	初	マハブフ	14	疾風斬	29	ヘビーカウンタ	43	霧雨昇天撃	67
タルカジャ	初	暴れまくり	20	ブフーラ	33	ヒートウェイブ	46	ゴッドハンド	70
ブフ	7	アサルトダイブ	22	氷結ブースタ	36	チャージ	52	アグネヤストラ	74
脳天落とし	11	カウンタ	24	黒点撃	38	ハイパーカウンタ	61	-	-

Lv99時のステータス

HP SP 力 魔 耐 速 運

614 298 71 57 51 71 53

パラメータ

全体的に能力のバランスがよく、力・速の優先順位が高いパワータイプ。

HPはあるものの、耐自体はそれほど高くない。Lv99時のステータスを比べると、実は雪子(コノハナサクヤ)よりも低い。

物理スキルがメインということも合わせて、残HPには注意。

戦術

パーティ随一の物理攻撃特化キャラ。

魔法スキルよりも物理スキルのほうが扱いやすくなっている今作においては、戦闘で最も猛威を振るうキャラの1人。

全体物理攻撃を持ち、物理攻撃が有効な相手との戦闘においては、優秀なメインアタッカーとして活躍出来る。

その一方、物理・氷結の効かない敵が多いフロアではすることが無くなるという、やや癖の強い部分もある。

物理スキルは結果的にSP節約にも繋がるため、全体物理攻撃を持つ彼女はダンジョン探索にも向いている。

カウンタ系も、HPを消費する物理スキルと噛み合っていて相性がいい。

ただ、命中率の悪さはやや気になるころなので、ボス戦では優先してスクカジャを。

可能ならば主人公のペルソナにマハスクカオートを付けてやると安定する。

速の関係から雪子と非常に相性が良く、序盤から物理スキル(千枝) 回復(雪子)という非常に効率的な連携が可能。

強力な物理スキルを使うほどHPの消費量も増加していくので、ボス戦ではマメに回復してやることを忘れずに。

なるべくHPを高い状態に維持しておかないと、物理スキルを使用した直後にボス敵の必殺技で死亡ということもある。

単体回復+(マハ)スクカジャを持つ陽介に、うまくフォローしてもらおうといい。

仲間のフォローを受ける事で真価を発揮するタイプであり、逆に自分からフォローする事については考えない方が効率的。

そんな事をしている暇があったら、攻撃と自分へのタルカジャやチャージに専念し続けた方が敵を殲滅するには手っ取り早い。

チャージは物理攻撃を使うか戦闘不能になるかしない限り消えない(=攻撃タイミングの自由度が高い)、そして何より装備で補いやすい(ステラグリーブ+神衣+神の寵愛でほぼカンスト)という特徴がある。よってアタッカーを任せる場合は可能な限り力の値を高める

装備を選んでいくと良いだろう。

習得スキル

物理系に大きく偏っている。

攻撃魔法も覚えるもののマハブフ・ブフーラ止まり。ただ、ブースタの取得が早いので中盤くらいまでなら氷結使いとして運用出来る。

中盤以降の魔法はダウンのためのサブウェポンと割り切り、物理スキルの邪魔になるなら氷結ブースタは捨ててしまっても構わない。

回復魔法は一切覚えず、補助魔法も単体のタルカジャしか習得しない。

チャージを習得するまではそこそこの役に立つが、クマ・完二がマハタルカジャを覚えればほぼ不要になる。

序盤は暴れまくりがかなり猛威を振るい、終盤くらいまでこれ一本で戦っていける優秀なスキルなので間違っても消さないように。

直接指示禁止プレイをする場合、暴れまくりを使わなくなるためゴミスキルの疾風斬・ヒートウェイブは消した方が良いだろう。

また、脳天落としの混乱付与は、物理攻撃主体の敵に対してならそこそこの確率で発動するので、上位の技を覚えるまでは便利。

黒点撃・霧雨昇天撃は、クリティカル率が高い物理攻撃。オメガドライブを付ければ鬼化するので残しとけば何かと役に立つ。

特に霧雨昇天撃+オメガドライブはクリティカルしない方が珍しいくらい強烈な攻撃手段。隠しダンジョンで便利。

スキルチャートの的中盤は火力が物足りなく感じてしまうが、ゴッドハンド・アグネヤストラを習得すれば解消される。

終盤は、チャージ+ゴッドハンドが全キャラの中でも最強クラスの攻撃となる。

バランスを考えるなら、物理三種・氷結二種・ブースタ・チャージ・カウンタ、と固めるのが無難。

ブースタの代わりに物理スキルを一つ増やしてもいい。

コミュによる強化

戦車コミュLVをMAXにすれば弱点が消え、扱いやすいアタッカーになってくれる。

千枝の追撃(戦車コミュLv.3で習得)は敵1体を画面外に蹴り飛ばし即死させる。

相手の残り体力・あらゆる耐性などを完全無視して即死させるので恐ろしく便利。

ただし、当然ボスには無効 と思いきや中ボスには有効だったりする。

ボスに対し発動した場合(完二の影のお供を転ばした際の追撃などで見られる)は通常攻撃と同じくらいのダメージのみを与える。

天城雪子

ペルソナ名	アルカナ	物	火	氷	雷	風	光	闇	解説
コノハナサクヤ	女教皇	-	耐弱	-	-	-	-	-	木花之佐久夜毘売(古事記)/木花開耶姫(日本書紀)。日本神話に登場する、繁栄を司る女神。山の神の娘で、天孫ニギの妻となる。炎の中で子供を無事に生んでみせたという伝承から、火の神としても祀られる。
アマテラス	女教皇	-	無弱耐	-	-	-	-	-	天照大御神(古事記)/天照大神(日本書紀)。日本神話に登場する太陽の女神で、スサノオの姉。父イザナギの後に高天原の神々を統率した、日本神話の主神。

習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv
ディア	初	メディア	16	ディアラマ	33	アギダイン	51	マハラギダイン	68
アギ	初	アギラオ	21	マハラギオン	39	ディアラハン	55	メシアライザー	74
メパトラ	初	リカーム	26	メディラマ	43	サマリカーム	59	火炎ハイブースタ	76
マハラギ	初	火炎ガードキル	30	火炎ブースタ	45	メディアラハン	65	-	-

Lv99時のステータス

HP SP 力 魔 耐 速 運
5035283888586059

パラメータ

魔とSPが高く力が低い典型的なマジックユーザータイプ。耐・速はやや低め。

他のキャラよりも運のステータスが微妙に高いので、バステ耐性・クリティカル率が高く感じる。

戦術

パーティ随一の回復役。

火炎弱点のザコ敵はそれほど多くなく、またボス戦でも回復にかかりきりになりがちなため、攻撃面で活躍する機会はやや少なめ。

それでも、仲間の中では魔の値が最も高いため、攻撃となれば火炎を弱点に持たない相手にもそれなりに高いダメージを与えられる。

Wブースタと魔を上昇させる装備品をめいっぱい併用すれば、相手の弱点の有無などお構い無しに砲台役をこなせる。

主人公やクマが回復役になれば、攻撃役に回れることも多くなるだろう。

習得スキル

火炎系・回復系に特化。

火炎系も威力が高く頼もしいが、やはり全体回復系・バステ回復系の存在が大きい。

比較的序盤に入手可能な祝福の手(7月の釣り景品/アクセサリー・回復効果1.5倍)を装備させると、

回復スキルの効率が大幅に上がり、探索・ボス戦共にぐっと楽になる。クマと並び、パーティーの回復役として活躍してくれる。

欠点をあげるとすれば、火炎・回復に特化しきっていてカジャ系などの補助魔法スキルを一切覚えてくれないこと。

陽介やクマと違ってスキル枠には十分な余裕があるため、火炎ガードキルを消す必要は無い。寧ろ、まともなダメージソースが魔法オンリーなので、これが無いと火耐性持ちの敵に対して何も出来なくなる事がある。

コミュによる強化

他のキャラとは違い、女教皇コミュMAXで覚醒させてもペルソナの弱点が消えることはない。雪子を回復役にする際は、回復魔法を使うターンに弱点を衝かれて泥沼にならないように、可能ならば白の壁等でフォローしてあげよう。

また覚醒の際、魔・耐など、雪子にとって重要な一部の能力値が僅かながら低下するという現象が起こる。

仲間の能力値はLV毎にすべて固定されているので、その能力の成長速度がコノハナサクヤより遅く設定されているのか、

あるいは最初から最後までコノハナサクヤの方が強く設定されているのかは不明だが、いずれにせよPTメンバー強化を目的にしてコミュを上げる場合には後回しでもよい。

雪子の追撃(女教皇コミュLv.3で習得)は相手1体を気絶させる。クリティカル+ダウンだけでなく気絶させられるのがポイントで、相手の状態・耐性も問わないのが魅力。

厄介な相手に対して発生するとありがたいが、装備中の武器に何らかのバステ付与の追加効果が備わっている場合、

追撃の際にその効果が発動すると気絶よりそちらのバステの方が優先されるので注意。

異完二

ペルソナ名	アルカナ	物	火	氷	雷	風	光	闇	解説
タケミカヅチ	皇帝	-	-	-	耐弱	-	-	-	建御雷之男神(古事記)/武甕雷男神(日本書紀)。日本神話の雷神・武神・剣神。日本で最初に相撲をとった神でもある。イザナギの愛剣、十握剣こと天之尾羽張神から生み出された神の石柱。第六天魔王。ヒンズー教の破壊神シヴァと同一視される。
ロクテンマオウ	皇帝	-	-	-	無	-	-	-	仏教の世界で、修行を妨げる欲界の第六天にあたる他化自在天の支配者。ビジュアルイメージ的には、自らを第六天魔王と称した武将・織田信長か。

習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv
マハジオ	初	電撃ブースタ	27	剛殺斬	44	マハタルカジャ	60
ジオンガ	初	デッドエンド	34	電撃ガードキル	48	マハジオダイ	67
ラクカジャ	初	バスタアタック	38	ジオダイ	54	イノセントタック	73
キルラッシュ	初	マハジオンガ	40	マッドアサルト	58	電撃ハイブースタ	75

Lv99時のステータス

HP SP 力魔耐速運
749 253 94 34 81 59 36

パラメータ

力・耐・HPが高く魔・SPが低い、根っからのパワータイプ。雪子とは対極をなす。
そのため戦闘不能になりにくい一方、速がやや低めなため行動順が回ってくる前に戦闘が終了してしまふということもしばしば。
運の低さも陽介といい勝負なので、敵のバステ攻撃には少し注意しておくこと。

戦術

チャージの存在を抜きにして考えるなら、単体物理攻撃の威力は全キャラ中最強。
速の低さも含めて考えると、他の仲間が撃ち漏らした残敵へとどめを刺す役に向いているか。
弱点に関しては、幸いにも疾風系を使うシャドウが比較的少ないため、突かれてダウンすることはあまりない。

千枝と違って全体物理攻撃を覚えないので、ザコ戦においてはやや中途半端な印象を受けるかもしれない。
多段ヒットのキルラッシュ、二発分のダメージ数が千枝のチャージ+ゴッドハンドをも上回るイノセントタック、
そして全員の火力を一度に底上げ出来るマハタルカジャを使える為、その真価はボス戦でこそ発揮されるだろう。
物理スキルが主体となるため、アクセサリはルドラリングがおすすめ。

同じ物理キャラである千枝とどちらを使うかが悩みどころであるが、むしろ2人を並べることで、
チャージ(千枝) マハタルカジャ(完二) ゴッドハンド(千枝) イノセントタック(完二)
という高火力コンボを繰り出すことが可能。
また、命中率が気になる場合は、スクカジャ等で補助すると安定する。

千枝との違いを簡潔に言えば、物理攻撃一辺倒な千枝と違って魔法攻撃・仲間への支援が出来ること。
どちらも物理タイプだが、攻撃特化型の千枝に対し、汎用型の完二といったところか。
千枝の項でも述べたが、完二の攻撃力はもっぱら素の能力値(力の値)に拠るものであるため、能力値増加系の装備品が整ってくる終盤は(コストしやすい分)千枝に比べて相対的に伸び悩むことになる。そのため単純な攻撃力よりもパーティ全体の殲滅力を上げる臨機応変さ(マハタルカジャ、ジオ系ダウン狙いの使い分け)を心がけると良いだろう。

習得スキル

物理系だけでなく、魔法系もしっかり覚えていく。
パワータイプでありながら、電撃系・ブースタを最上位まで習得可能。ただし、魔の低さからダメージ量はやや見劣りしてしまう。
Wブースタがあるので最終的にそれなりのダメージソースにもなるが、ダウン用と割り切ってしまうても良いかもしれない。
通常攻撃は捨て、サンダープレート(ジオ系強化)等に任せて通常電撃ブースタを切ってしまうても良い。もっとも他のキャラと違ってスキル枠が足りなくなることが少ないため、あえてそうする必要性は薄い。
また、電撃の威力は底上げできてもSPの低さはどうしようもないので、物理スキルと併用するなどして節約に努める必要がある。月読ポプリ等をつけるくらいならルドラリングを与えてやった方が良い。そもそも素が低すぎて何割か上昇しても大差無いためだ。
とはいえ速度の関係上、行動順で最後になる事が多いぶん攻撃の機会が少なく、陽介などに比べれば長持ちはしやすいはず。
支援魔法はラクカジャ・マハタルカジャを覚えるが、ラクカジャの方はクマがマハラクカジャを習得すればほぼ不要となる。

物理スキルで最初から覚えているキルラッシュは、完二唯一の多段ヒット技なので捨てずに持っていた方がいい。
ただ、直接指示禁止プレイをする場合、ゴミスキルのデッドエンド&バスタアタックがあるせいで使ってくれないのが難点。
同じゴミスキルである剛殺斬を飛ばしても、前述の2つをやっと消せる頃に今度はマッドアサルトを覚えてしまふ。
とはいえ、キルラッシュ自体は終盤まで頼みに出来るほど威力の高い技というわけでもないのだから、この辺りになったら

好みに合わせて入れ替えてしまっても別に構わないだろう。

バスタアタックとマッドアサルトにも、ダウン状態の相手に対して大ダメージを与えられるという特性がある。

特性が効果を発揮する機会は少ないが、物理技としては安定しているので、イノセントタック習得までの繋ぎには有用。

イノセントタック以外で物理技をひとつ残すとしたら、キルラッシュがマッドアサルトのどちらかになるだろう。

スキルの取捨選択には、陽介・クマとは反対の意味で多少注意が必要。

有用なスキルの習得数が意外に少なく、気をつけて選んでいかないと不要なスキルを処分しきれずに終わってしまう事があるからだ。

同じ使い道の少ないスキルでも、物理スキルを複数ダブつかせるくらいなら電撃ガードキルを残した方がまだ少しは潰しがきく。

無難に行くなら、物理二種・電撃二種・ブースタ二種・マハタル・ガードキルで収めれば、とりあえず効果がダブるスキルは残らない。

物理をイノセントタックのみに絞って、ダウン用にSPの少ないマハジオを残しておくのもいいだろう。

コミュによる強化

皇帝コミュLVMAXになると弱点が消えるので、耐久性がよりいっそう増す。

完二の追撃(皇帝コミュLv.3で習得)は敵全体にダウン。他の追撃と違い、必中ではない。

2体以上を一気にダウンさせる可能性がある一方、1体だけ立ってる敵に当たらない事もある。一長一短。

クマ

ペルソナ名	アルカナ	物	火	氷	雷	風	光	闇	解説
キントキドウジ	星	-	-	耐弱	-	-	-	-	金時童子。 平安時代の武将、源頼光につき従った四天王の一人、坂田金時の幼名。 一般には、昔話などに登場する「金太郎」という呼称のほうが有名。
カムイ	星	-	-	無弱耐	-	耐	全	耐	神威/神居(いずれも当て字)。 北海道の先住民族・アイヌの人々が信仰した概念で、自然界の代表格とされるのが熊のカムイであり、「キムンカムイ」または「ヌプリコロカムイ」という。

習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv
メディラマ	初	マハブフーラ	38	ディアラハン	49	サマリカーム	63
ブフーラ	初	氷結ブースタ	40	ブフダイン	54	マハブフダイン	67
エナジーシャワー	初	マハタルカジャ	42	マハラクカジャ	58	メディアラハン	70
トラエスト	36	氷結ガードキル	44	アムリタ	61	氷結ハイブースタ	72

Lv99時のステータス

HP SP 力 魔 耐 速 運

515 491 61 75 55 63 50

パラメータ

ステータス・スキル構成共に雪子に似たマジックユーザータイプ。

雪子のプフ版といったところだが、パラメータのバランスが平均的になっている。

戦術

攻撃・回復・補助と、魔法スキルが必要になる局面で手広く活躍してくれる。雪子に比べると力の値も悪くなく、意外と直接攻撃も強めなのだが、武器の命中率が総じて悪い。武器を命中率の高いものにすれば、どんなPTでもどんな敵でも活躍出来るチームのマスコットになる。欠点としては、参加時期が中盤であることとコミュが自動進行であること。

習得スキル

氷結系魔法・ブースタを最上位まで覚えるので、プフ系が欲しい時は千枝よりもクマを使うといい。仲間になった時点で既にメディラマを覚えているというのもポイント。回復系は最終的にメシアライザーを覚える雪子に一步譲るが、メディアラハン・アマリタでも十分。また、補助魔法もマハタルカジャ & マハラクカジャの2つを習得するので、ボス戦をぐっと楽にしてくれる。

有用なスキルを数多く習得するが、下位互換の無い新規スキルを次々に覚えるため、陽介以上に取捨選択が難しい。上位スキルで上書き可能なブースタ以外の下位スキルを全て入れ替えるとしても、まだ4つ消さなければならない。削除の最有力候補は、店売りアイテムで代用出来るトラエストとサマリカーム、出番の少ないガードキル。あとは、攻撃魔法を削るか、回復魔法を削るか、補助魔法を削るか、自分のスタイルとPT編成に合わせて決めよう。

回復重視なら単体攻撃を、攻撃重視なら単体回復を捨てればいいし、どちらも残したいなら補助魔法から他の仲間と被るものを捨てる。育成途中で迷って中途半端な品揃えにしてしまうのが一番危険なので、あらかじめ考えを決めた上で、きちんと割り切った選択を。

コミュによる強化

他の仲間と違い、コミュが自動進行なのでペルソナ覚醒をこちらの意志で起こす事は出来ない。クマは覚醒しても弱点を消す事が出来ないので、覚醒が遅いことそれ自体はさほど大した問題ではないのだが、コミュのランクUPによるバステ治療・食いしぼりなどの解禁が他の仲間より遅れがちになってしまうのが困りどころ。特に、食いしぼりの解禁(星コミュLv.9到達)は11月とかなり遅く、天上楽土をクリアするまで待たなければならない。

雪子と並べることで、互いが攻撃に回る機会を増やしたり、回復 & 補助をより磐石にすることも可能だが、この2人を同時に入れると敵から連続ワンモアの応酬を受ける可能性が高くなる。特に4属性持ちのマグス系等には注意。クマの追撃(星コミュLv.3で習得)は陽介と同じく敵1体にダメージ+ダウン。あと1匹でボコスカ、という時にありがたい。

久慈川りせ

ペルソナ名	アルカナ	物	火	氷	雷	風	光	闇	解説
ヒミコ	恋愛	-	-	-	-	-	-	-	卑弥呼。中国の「魏志倭人伝」に記述が残る、古代日本の女王。正体には今も謎が多い。邪馬台国と呼ばれる国を、予言や占術のようなもので治めていたと考えられている。

観世音菩薩。
 仏教の菩薩の一尊であり、世に満ちる人々の声を聴き、救いの手を差し伸べるとされる仏。
 日本ではいわゆる「観音さま」として知られ、古来より様々な宗派で広く信仰されている。

習得スキル	Lv	習得スキル	Lv
ハイ・アナライズ	初	癒しの波動SP	77
サードアイ	43	トレジャーサーチ	恋愛コミュ3
癒しの波動HP	63	エネミーサーチ	恋愛コミュ6
絶対逃走	72	相性サーチ	恋愛コミュ10

Lv99時のステータス

HP SP 力 魔 耐 速 運
 416 294 31 50 34 45 45

パラメータ

運・魔を中心に成長するが、戦闘には不参加なので無意味。

習得スキル

癒しの波動2つが揃うのがかなり遅いが、覚えれば格段に探索しやすくなる。特にSP回復の効果は高く、SP半減効果も併せて使えばキツネが不要になるほど。経験値は勝手に入っているので気にしないでいい。主人公と同じペースでLVUPする(主人公が取得経験値を増加させるアイテムを装備している場合を除く)。

トレジャーサーチは、未踏破エリアも含めてそのフロアの宝箱全てを表示してくれる。慣れてくると、まだ踏み込んでいない部分のマップの構造を類推するのにも役立つので、エネミーサーチともども早いうちに習得しておくといい。

コミュによる強化

LV上昇の他に、コミュランク上昇でもスキルを覚える。

雪子と同じくペルソナが覚醒すると一部パラメータが低下するが、こちらはそもそも戦闘に不参加なので実害は一切無い。

覚醒時にもスキルを1つ習得するので、覚醒の先延ばしなどは考えなくていい。

白鐘直斗

ペルソナ名	アルカナ	物	火	氷	雷	風	光	闇	解説
スクナヒコナ	運命	-	-	-	-	-	耐	耐	少名毘古那神(古事記)/少彦名命(日本書紀)。 大国主命(オオクニヌシ)の義兄弟となり、その国づくりを手伝った小人神。 蛾の皮の衣をまとっていたとされ、一寸法師のモデルとも言われている。
ヤマトタケル	運命	-	耐	-	-	-	無	無	倭建命(古事記)/日本武尊(日本書紀)。 日本神話に登場する皇子で、第12代景行天皇の子とされる。 様々な武勲や悲劇に彩られた伝承を持つ、日本神話最大の英雄。

習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv	習得スキル	Lv
五月雨斬り	初	デスバウンド	初	ハマ成功率up	66	メギドラオン	75
ムドオン	初	コンセントレイト	56	マハムドオン	68	-	-
ハマオン	初	ベノンザッパー	58	マハンマオン	70	-	-
メギドラ	初	ムド成功率up	64	空間殺法	73	-	-

Lv99時のステータス

HP SP 力魔耐速運

5274546669477250

パラメータ

速が高く、ほぼ確実に先手を取れる。
それ以外の数値は、耐が低いのを除けば平均的。

戦術

ハマ&ムド使いという、やや特殊なポジションのキャラ。
光・闇を弱点とするシャドウは他の属性に高い耐性を持っていることが多々あるので、上手く運用すれば後半のザコ戦が格段に楽。
終盤のザコ戦における直斗の「開幕マハンマオンorマハムドオン」は、陽介の「開幕マハガルダイ」に並ぶ基本戦術と言ってもいい。
速の高さ・全体物理攻撃も含め、ダンジョン探索では非常に頼りになる。
一方、ボス戦ではやや力不足。ハマ系・ムド系は当然ボスには効かないし、物理の威力もいまいち物足りない。

使用スキル・行動順の関係から、HP・SP共に息切れしやすい。
光・闇・万能と、燃費の悪いスキルばかりを揃えているため、特にSPの残量には常に注意。
自動回復・コスト軽減・最大値上昇などのアクセサリーを付けて極力補ってあげよう。
ボス戦では無理して攻撃に加わるよりも、アイテムを使用したりしながら臨機応変に戦うと良いだろう。

習得スキル

五月雨斬りは、一番威力に期待出来る多段ヒットの物理攻撃技なので間違っても消さないように。

全体物理はデスバウンド ベノンザッパー 空間殺法と順当に乗り換えていいだろう。
ベノンザッパーは毒の追加効果を持つが、それが無いと困るという状況に陥る機会はあまり無い。

メギド系は燃費が非常に悪く、ボス戦ではチャクラリングが無いと息切れを起こしてしまいがち。

だが、コンセントレイト メギド系はボス戦での立派なダメージソースになる。
メギドラオンはSP消費が激しい割にメギドラよりもたいして威力が上がってないので、思い切って切ってしまうのも選択肢の1つ。
瞬間最大火力を取るか戦闘継続能力を取るかは各自判断して欲しい。

下位互換スキルを順当に上書きしていけば丁度ぴったり8つで収まるので、取捨選択に悩む事はない。
パーティの中で、スキル選びが一番楽なキャラ。

コミュによる強化

最初から弱点を持たないのが特徴。さらに運命コミュMAXで火耐性を得る。
ただ、覚醒するまでは光・闇とも無効ではなく耐性なので、食らうときは食らってしまうという点に注意。

アマテラス同様、覚醒すると長所である魔と速が僅かに低下する。
もとより弱点がある訳でもなく、コミュ優先度は低いと言えるだろう。
(とはいえ最終盤のコミュなので他の仲間コミュはMAXに到達してる場合が多いであろうが)
直斗の追撃(運命コミュLv.3で習得)は完二と同じく全体にダウン。ミスあり。