

超個人的！星間の塔使いどころメモ(オフライン版)

※独断と偏見しかない。なので「なんでこのメギド使わないの？エアプ？」みたいなのが多分ある。

※じっくり自分の編成見直したわけではないので取りこぼしもあると思う。

※探索役は二人で最大効率になることを重視するので「探索させるか」のマークは目安。◎から順に出したりはしない。

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖01	バエルB	インプBと組んでトリニティブルで起用。ドゥーエ速攻編成でも使えるが、サタン速攻編成が楽だったので温存しなくてもよくなった。専用オーブで気軽に全体化できるのが偉い。	×	△	△
祖01	バエルC	ワレフォルC、サレオスCと組んでブタゴラスで起用。誘雷の必須パーツ。専用霊宝でフォトンを渡さなくともスキル1回分の仕事をするようになったのが偉い。	△	×	○
祖02	アガレスB	タイラントワイズに単騎で起用。感電無効MEを使える場面がちょこちょこある。HPが異様に高いのでワンボトム適性もある。	×	△	△
祖02	アガレスC	アマイモンRと組んでセーバークラントやホルンで、ネルガル他と組んでディヴァガル(31F)で起用していたが、ディヴァガルはモレク様に任せるようになった。スキルで防御無視の列攻撃は破格。	△	×	△
祖03	ウェアサゴR	汎用覚醒増加役。居なくてもなんとかなる。というか温存してたけど必須な場面がなかったので雑に使っていいと思う。	△	△	△
祖03	ウェアサゴB	ネイザーウィッチ、全身で起用。プルソン砲の必須パーツ。プルソン自体温存してコンディション余らせがちなのでこっちも必然的にそうなる。	△	×	×
祖04	ガミジンC	汎用貫通ME持ちとしてちょこちょこ起用。やや硬めなので壁適性もあり。奥義が列対象かつ専用霊宝で特攻が付いたのでウィチセ戦で起用している。	△	×	△
祖04	ガミジンB	硬めなのでちょこちょこ壁役を任せている。スキル劣化が刺さる敵が居る気もする。ペイン追加ができるのでモレク様と相性が良さそうではあるが、敢えて追加で編成する必要をモレク様から感じない。	○	○	○
祖05	マルバスC	ベルフェゴールで起用。汎用回復役。勝手に覚醒が貯まる上にスキル・覚醒・奥義全て回復なので一撃死級の攻撃を連発する相手でなければ立て直し力が非常に高い。	△	×	×
祖05	マルバスR	ウゴロモチ、ノラモデウスで起用。汎用後列点穴増加役。サタナキアRの存在意義の大部分を奪ったが、コンディションの都合上両方使う。	△	×	×
祖06	ワレフォルR	各種オークにRのアタッカーと組んで起用。猛撃発動させていると防御が全ステアップでなければスキル1個で大体オーク一匹を落とせる。防御が上がるルールはベルゼブフに任せた方が楽。	×	×	△
祖06	ワレフォルC	ブタゴラスで起用。複数敵相手なら汎用アタッカーとしても使えると思う。奥義より覚醒主体の立ち回りの方が継続ダメージに優れる。(奥義はトドメとして優秀)	△	×	△
祖07	アモンB	ムスベルを持たせてメイドゥームで起用。LMEでアタックが火攻撃になるので狂炎適性が結構高い。スキル奪取持ちなのでアナーケンでも使える。	○	×	△

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖07	アモンR	アテルラナで起用。汎用アタッカーとしても使えると思う。～5Fまでの狂った攻撃力の一部ボスを瞬殺することもできるらしい。	△	×	△
祖08	バルバトスC	中速オーブ役としてちょこちょこ起用。バルバトスである必然性はない。造花で無限交換ができるようになったので探索役に徹してもいい気はしている。	○	○	○
祖08	バルバトスR	覚醒10ソウルマローダーで起用。他にも色々使えそうではある。かつてはゴウギを任せていた。	×	○	○
祖09	パイモンR	汎用R覚醒増加ME持ち。毎回温存してるけど32階以降のユグドラシルぐらいでしか使っていない。	△	△	×
祖09	パイモンB	使っていない。MEにBスナ対象の開幕覚醒増加とBファイター対象の強化効果増加を持っているので何かに使えそうではあるが…	◎	◎	◎
祖10	ブエルB	アシュトレト(31F)に覚醒増加役として起用。汎用後列覚醒増加役。覚醒や奥義の性能上、地味にクロケルBとは互換性が低い。かつてはグジグランスを任せていたがモレク様に編成を切り替えた。	△	×	×
祖10	ブエルR	使っていない。ダンタリオンR、ロノウェRあたりと組んで悪さができるはずだが活かしてはいない。	◎	◎	◎
祖11	グシオンC	アキエルC(とサレオスC)と組んでガガゼゼガ、ネイロード(31F)で起用。1ターン目の睡眠付与性能はオンリーワン。	×	×	×
祖11	グシオンB	ジズBと組んでオロチ、アムドゥスキアスBと組んで大王吾妻、アラストールBと組んでヌメローン、ファロオースで起用。汎用列回復要員。リーダー起用時は回復に徹するだけで協奏に入り、音符があればターン終了時に回復してくれるのでスキル性能から受ける印象よりヒーラーとして優秀。	×	×	×
祖12	シトリーC	使っていないが高火力汎用雷アタッカーなのでどこにでも出せると思う。	○	○	○
祖12	シトリーR	かつてはグリードベアで起用していたがインパルス編成に席を譲った。覚醒スキルのボム倍率がゲージの割にかなり高いのでHボム編成に居場所があるかもしれない。	○	○	○
祖13	ベレトC	ショップの交換制限撤廃の結果探索力が7700を超えたためこの先ずっと探索を1人で任せることになると思う。	◎	◎	◎
祖13	ベレトB	使っていないがチェインメンバーをほぼ起用せずともチェインが成り立つので有効な場面は多分ある。	◎	◎	◎
祖14	レラジェC	汎用即死役または汎用獣アタッカー。あんまり使っていない。31Fの取り巻きに即死が入るやつが居るが、即死狙いはコンディションと探索力両方使うのであまり積極的に採りたい戦法ではない。	△	△	△
祖14	レラジェR	黒い犬、トリニティブル(絶好調)に単騎で起用。黒い犬はレラジェ以外にも単騎適性が高いキャラは居る(というか一定以上の防御力があればだ誰でもいい)けど他にレラジェを起用するポイントがあんまりない。	×	○	○
祖15	エリゴスR	ダンタリオンRと組んでケツアルコアトル、ビフロンスRと組んでマグニファイ、ディヴァガル(32F～)で起用。かばうをあんまり活かしていない。	×	△	×

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖15	エリゴスB	使っていない。アタッカーとしての本領発揮までが遠すぎる。壁適性はまあまあ高いと思う。MEでBスナ対象の虫特攻持ちだが活かせるボスがあり思い浮かばない。	◎	◎	◎
祖16	ゼバルR	ガオケレナ(32F〜)で起用。その他汎用アタッカーとしても使える。	△	△	×
祖16	ゼバルC	ネルガルCはベルゼブフと組ませるのでこちらはもっぱらハニワキング等を持たせている。サブアタッカーとしてどこにでも組み込めるが裏を返せばどこにも必須ではない。	○	○	○
祖17	ボティスC	死をあやす者(1F)、タイガンニール、ホルン他で起用。バリア持ちの盾役という唯一無二の強みがある。防御力おぼけであり霊宝を整えロスヴァリンを持たせた際の単騎適性が非常に高い。	×	×	×
祖17	ボティスR	ドカグイで起用。最軽量のコロッセオ始動役として他にも使える場面があると思う。	△	×	△
祖18	バティンR	セーバーグラント、マモンで起用。特性の関係上雑にどこにでも突っ込める。	×	×	×
祖18	バティンB	汎用火アタッカー。温存して余らせる枠になっているので雑に使っていいと思うが、突風付与役に案外困る。	△	△	△
祖19	サレオスB	汎用異常回復役。グジグランスマレク様編成で起用。	△	△	×
祖19	サレオスC	ガガゼザガ、ブタゴラス、ネイロード(31F)で起用。睡眠編成に添えると安定感が全く違う。汎用スキル強化役に滞水役、バーサーク付与役と仕事が多い。専用のない31Fではグシオンを抜けないので注意。	×	×	×
祖20	プルソンR	根性持ちなので31Fでの壁適性が高い。	○	△	×
祖20	プルソンB	ネイザーウィッチ、全身で起用。温存して余らせる枠になっている。割と雑に使っていいと思う。	×	×	×
祖21	モラクスB	チビックスを持たせて汎用地割れ役。あんまり使っていない。	○	○	○
祖21	モラクスR	アテルラナで起用。インパルス適性が高いっぽいインパルスは固定メンツで動かしているのでそちらの使用感はわからない。	×	×	○
祖22	イボスR	適当なオーブ役としてちょこちょこ起用。この場合イボスである必然性はない。開幕覚醒プロトアバドンでは滞水役として起用することがある。	○	○	○
祖22	イボスC	オセCと組んでユグドラシルで、睡眠編成の時短兼スキル補充要員としてネイロード(31F)で起用。自動アタック湧きと奥義のスキル追加で手数の水増しが得意。	△	×	×
祖23	アイムB	アシュトレト(31F)で起用。絆済塗料染め奥義レベル盛りで狂炎ダメージが非常に高かったため、かつてはドゥーエ戦を任せていたがサタン様に席を譲った。	○	△	×
祖23	アイムR	アイニャで起用。練ボムの使い手自体貴重で、特性の回復、奥義のダメ軽減と合わせてリヴァイアサンとは別のシーンで出番がある。	×	×	×
祖24	ナベリウスR	汎用Rオーブ役としていくらかでも仕事があるが、必須と言うシーンは特に無いので使いたいタイミングで使っていいと思う。	×	×	×

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖24	ナベリウスB	ウィチセで起用。強化を剥がしてこない相手ならアタック強化奥義で大体なんとかできる。かつてはドゥーエ狂炎編成に耐久サポ兼火ダメ稼ぎ要員として起用していた。	×	×	×
祖25	グラシャラボラスB	ホルン、ドラギナッツォで起用。伝説のオーラによるダメカがかなり無法。かつてはアラストールBと組んでバラムの相手を任せていたが、そちらはスコル&グザファンに席を譲った。意外にも奥義の火力が出ない。	△	×	×
祖25	グラシャラボラスC	ノラモデウスで起用。お膳立てした際の火力は非常に高いので、もっとどこかで使えるのだと思う。	○	△	×
祖26	ブネR	ソウルクリエイト、アッキピテル、ガオケレナ(32F〜)で起用。豪剣が唯一無二。専用で超強化が入ったメギドの常だが31Fでは無力。	×	×	×
祖26	ブネB	覚醒10スムドゥスで起用。汎用奥義アタッカーなのでどこでも使えると思う。A強化に編成枠を取られないのが非常に偉い。	×	×	×
祖27	ロノウェC	汎用盾。スキルに対して無類の強さを誇る上に、別にスキルを発動させてなくても硬い。	×	×	×
祖27	ロノウェR	魔業蟲で起用。アイニャでも使えるかも。	△	×	○
祖28	ベリトC	汎用めまい役。対Ωアバドンにめまい兼覚醒補助(オーブ)役として起用するとフルーレティCの負担が減って楽になるが居なくてもなんとかなる。	△	△	△
祖28	ベリトB	プルソン砲またはシャックスBのオプションパーツ。あんまり使っていない。めまい無効MEも持っている。	○	○	○
祖29	アスタロトR	猛撃霊宝を装備しつつアスモデウスRと組んでウェパルで起用。その他魅了ゼパル編成にも使う。	×	△	△
祖29	アスタロトB	使っていない。汎用雷アタッカーとして使える場面はあると思う。かつてはウコバクと組んでドンザブンズンを任せていたがハルファスインパルスに席を譲った。	◎	◎	◎
祖30	フォルネウスC	グラシャラボラスBと組んでホルンで起用。序盤の安定性向上要員なのでフォルネウスでなくともなんとかなる。	△	×	△
祖30	フォルネウスB	使っていない。MEにCトルーパーの自動蘇生があるのでどこかで使えそうだと思う。	◎	◎	◎
祖31	フォラスB	汎用A強化役兼汎用Bオーブ役としていくらかでも仕事がある。一撃死が頻発する31Fではカミハカリフォラスが有効なボスもある。奥義が防御無視なので31Fでは貴重なダメージ源にもなる。	×	×	×
祖31	フォラスC	ホルン、マセタンで起用。解除されない累積防御バフが十分無法寄り序盤安定や耐久編成でスポット的にも使える。ホルンは攻撃誘導に失敗するようになったがアガシオンを添えて無理矢理使っている。	×	×	×
祖32	アスモデウスB	汎用火アタッカー。オロチ速攻編成などで起用する。温存して余らせる枠。	×	×	×
祖32	アスモデウスR	アスタロトRと組んでウェパルに起用。秘奥義で貴重な前列からの全体炎上が使えるのでバルガリオにも使えるかもしれない。単純に高火力アタッカーなので対オーク編成でウェアフォルの相方にしてもいい。	×	△	△

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖33	ガーブC	マルコシアスCと組んでドラゴニュート、ネフィリムBと組んでマセタンで起用。汎用盾。専用オーブの使い分けで削り要員と防御特化両方こなせる。	×	×	×
祖33	ガーブR	硬めなので壁適性がある。コロッセオ始動役としてはゲージが重く他のメギドを使った方が良い。	○	○	○
祖34	フルフルB	使っていない。LMEで地形ターン+1を持っているのでオーブでの地形付与を任せられなくもないが、大体CT2(例外はヴェスパーマインぐらい)な上2→3ターンに伸びて嬉しいものも特にない。もしSSR+オーブにある加護を付与できる2種を確保できているのであればそれらを使う仕事をしてもいいかもしれない。	◎	◎	◎
祖34	フルフルC	ケラヴノスに単騎で、ハルファスRと組んでドンザブンブンで起用。自己エレキ付与により雷ボス相手にかなり強く出られる。	△	×	×
祖35	マルコシアスC	ドラゴニュート、追放執行人で起用。汎用後列アタッカー。列めまい付与は塔ではそこまで使っていない。かつてはグジグランにアタッカーで起用していたがモレク様に席を譲った。	×	×	×
祖35	マルコシアスB	汎用後列アタッカー。自己チェーンで奥義や覚醒などの火力が上がりやすく殲滅力が高い。死を育む者(32F～)を雑に処理するのに起用している。	△	△	△
祖36	ストラスB	なんかすごい重なっているのでもずっと探索役をしてもらっている。戦闘面では開幕覚醒で全体突風を撒けたりするが全体に突風を付与したシチュエーションがそもそも思い浮かばないので(ジズでいいかな…)と思わなくもない。フルフルB同様LMEで地形+1ターンを持っているので加護を張れるSSR+を持っているなら使わせてもいいかもしれない。	◎	◎	◎
祖36	ストラスR	イコア戦にリーダー起用。相方はプルプラスで、点穴獲得量+5がイコアの覚醒減少ラインに必要なスキル数を減らしてくれるので、必須ではないが居ると非常に楽。	○	△	◎
祖37	フェニックスB	ナベリウスBと組んでウィチセで起用。凍結無効化MEが貴重。スキルで単体炎上、奥義で全体狂炎なので単体完結性能もまずまず。ムスペル持たなくていいのは偉い。	×	×	△
祖37	フェニックスC	ユフィールC、ベルフェゴール他と組んでクルサ(31F)、メフィストCと組んでアザー(31F)、アシュトレト(31F)などで起用。31Fでは居ると居ないで通れるボスが変わる。	△	×	×
祖38	ハルファスB	パールゼフォンBと組んでゴウケツで起用。汎用全体アタッカーだが他であまり使っていない。	×	△	△
祖38	ハルファスR	フルフルCと組んでドンザブンブン、メルコム他と組んでドラギナッツォで起用。2ターンに1回覚醒を撃てれば相手が勝手に死ぬので他のメンツで耐久体勢を整えやすい。	△	×	×
祖39	マルファスC	使っていない。MEにCトルーパーの自動蘇生があるのでどこかで使えそうだと思う。	◎	◎	◎
祖39	マルファスB	プルソン砲の必須パーツ。プルソンと合わせてコンディションを余らせがち。	×	×	×
祖40	ラウムB	汎用前列覚醒増加役。そんなに使っていない。グジグランスパイフーワンパン編成に組みこめる。	△	△	△

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖40	ラウムC	マセタンで起用。汎用盾。マセタン適性はおそらく最も高い。マセタンは登場階が多いのでラウム以外にも複数編成を用意すべき。	△	×	×
祖41	フォカロールB	プロトアバドンに絶好調単騎で起用。リーダー起用時の防御力おばけっぷりがすごい。	×	◎	◎
祖41	フォカロールR	使っていない。オリエンスもあまり使っていないので飛んでる相手にセットでもっと雑に使っていいんだと思う。奥義の関係で盾役もこなせる。	○	○	○
祖42	ウェバルR	アンダインに単騎で起用。探索力7700以上になったので探索を任せる。	×	◎	◎
祖42	ウェバルB	デメタス、レイガンベレットで起用。かなり硬いので壁適性もある。霊宝かオーブで補正しないとボムを外す。	×	×	△
祖43	サブナックC	汎用自動かばう盾。様々な編成で攻撃散らしに使う。霊宝とオーブ次第ではあるけど完全には攻撃が集中しないのがメリットでもデメリットでもある。	×	×	×
祖43	サブナックB	ヤクトフレッサー、魔業蟲に単騎で起用。その他様々な編成で極めて硬い壁として活躍する。奥義が防御参照の高火力列攻撃なのでアタッカーもこなせる。	×	×	×
祖44	シャックスC	フルーレティCと組んでΩアバドン、ロクスに感電要員として起用。足が早いのでオーブ役もこなす。スティロや霊宝でインブBより信頼度の高い感電役になる。	×	×	×
祖44	シャックスB	開幕覚醒黒い犬などを覚醒→奥義で一掃したい時に使えるがそんなに使っていない。使える場面はある気がする。	○	○	○
祖45	ヴィネB	汎用回復役として様々な編成に組み込む。アタック軽減も地味だが有用。ミノソルループのパーツにもなるが塔ではループ編成自体使用が稀。	×	×	×
祖45	ヴィネR	使っていない。覚醒スキルのバリアやMEのラッシュファイター防御+30%目当てに起用してもいい気はするがもっぱら探索をしてもらっている。	◎	◎	◎
祖46	ビフロンスR	各種特攻MEと組んでディヴァガル、マグニファイ、クロッキュあたりで起用。特攻オーブも持たせると敵後列にものすごい圧力が掛かる。	×	×	×
祖46	ビフロンスC	使っていない。使い方を教えてほしい。Cトルーパー対象の死亡時攻撃を持っているためハイドン持ちのRと組んでノラモデウス戦の選択肢になるだろうか。	◎	◎	◎
祖47	ウヴァルR	汎用R覚醒増加ME持ち。魅了ゼパル編成などで起用(ザガンRの方が適性は高い。)	△	△	△
祖47	ウヴァルC	イカロエン(絶好調時)、なり損ない、恐幻蜘蛛で起用。2.5倍カウンターがフォトンを使わない攻撃手段として破格。バーサーク適性も高いがそっちはあまり使っていない。	×	×	×
祖48	ハーゲンティC	メルコムのがーじ折り要員としてドラギナッツォで起用。戦闘中の仕事はあんまりない。フォトン奪取持ちなのでアーケンで使えるかもしれないが火力不足か。	○	△	×
祖48	ハーゲンティB	対アドラメレク兵器。自己チェーンでガンガン覚醒を削る。覚醒減少が通る相手なら他でも使える気がする。単なる減少ではなく奪取なのでゲージ管理に注意すべき。	×	×	○
祖49	クロケルB	死を育む者(31F、32F～両方)で起用。睡眠無効化MEが貴重。汎用覚醒増加役兼奥義アタッカーとしても使う。ヴェルドレ速攻編成でも必須なので起用機会は多い。	×	×	×

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖49	クロケルR	カイル、サルガタナス、31F各種ボスで起用。31Fの暴奏編成ではフォトン破壊がどの程度通るかのお祈りをする場面が結構ある。	×	×	×
祖50	フルカスB	使っていない。汎用貫通ME持ちとして使える場面はあると思う。	○	○	○
祖50	フルカスC	使っていない。ウヴァルCと組み合わせればいいと思うがこちらは単騎でかなり戦えてしまうので追加編成したい場面がそんなには無い。	○	○	○
祖51	バラムC	フルーレティCと組んでドゥームで起用。虚弱要員として他でも使えると思う。	×	△	△
祖51	バラムR	アンドリアルフスRと組んでゴウギで起用。ゴウギに限らず強化解除をしてこない相手ならこれで終わる。マセタンに起用してもよい。	×	×	×
祖52	アロケルC	オーブ役としてちょこちょこ起用。アロケルである必然性はない。呪い無効を持っているのでスカルワイバーンはキマリスCよりこちらを優先した方がいい気もする。	○	○	○
祖52	アロケルR	使っていない。コロッセオはほぼ固定メンツで回しているので他は探索してもらっている。	◎	◎	◎
祖53	カймC	アドラメレクで起用。スキルの覚醒現象や奥義の容量低下を狙ったもの。アラストールを持たせて成功率を上げるかムスカを持たせてターンを伸ばすかは敵の耐性と相談。かつてはグジグランを任せていたがモレク様に席を譲った。	×	×	×
祖53	カймB	ディジスプー、臍の闇で起用。標準的な狂炎性能。チャージブレイクはできたらラッキーぐらいの位置づけ。	×	×	○
祖54	ムルムルR	アガリアレプトRと組んでドカグイで即死無効化ME役として起用。テンプレ協奏の一員でもあるがテンプレ協奏自体あまり使っていない。	△	×	△
祖54	ムルムルC	無限、グランアビス、アフロンダレングで起用。汎用重奏アタッカー兼音符発生要員。舞踏が貯まるとよく分からない火力を出す。	×	×	×
祖55	オロバスR	ノラモデウス、ドゥーエ速攻編成で起用。ノラモデウス戦では死亡時の一撃を与えつつハイドンで生き残るという役割があるが、ドゥーエ戦で黒い犬と化して爆発してもらうため、その役割は自身のリジェネレート体に任せることが多くなった。	△	×	×
祖55	オロバスC	ノラモデウスで起用。Rと同じく蘇生&攻撃のセットが便利。	○	△	×
祖56	グレモリーC	使っていない。かつてはラミアンで起用していたが、ティアマトインパルスに席を譲った。奥義によるアタック軽減が強力なのでどこかで起用はできると思う。	◎	◎	◎
祖56	グレモリーR	使っていない。使い方を教えてほしい。	◎	◎	◎
祖57	オセR	ガガゼザガに時短要員として起用。汎用アタッカーとして他にも使える。毒が通る相手だとなおよし。	×	△	△
祖57	オセC	イボスCと組んでユグドラシルで起用。特性が延々復活する低体力の取り巻き殲滅に非常にかみ合っている。	×	×	○
祖58	アミーB	使っていない。使い方を教えてほしい。Bの開幕覚醒を踏んで最速奥義からAを撒くといいのだろうか。	◎	◎	◎

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖58	アミーC	汎用列束縛役。クロッキュやドカグイで起用。カスピエルBのコンディションと相談しつつ使う。ブレイクで妨害もできる。	×	×	×
祖59	オリアスB	ウェアクBと組んでムスベルで起用。専用霊宝で耐久編成適性が上がった。ねずみ化が刺さるボスは多分いない。	○	×	×
祖59	オリアスC	使っていないが、スキルで氷結を撃てて攻撃をしのげるのはアマゼロトBを見るに有効な場面はあるはず。	◎	◎	◎
祖60	ウェアプラB	ミツクビ、クロッキュ他で起用。汎用列アタッカー。	×	×	△
祖60	ウェアプラR	ゴウギ、ラミアンで起用。覚醒奪取が通る相手には無様な強さがある。	○	×	×
祖61	ザガンC	ミツクビで起用。汎用カット盾。カットラインが変わるのでHP増加マスは積極的に踏むべき。プニより足が遅いので気兼ねなく蒼星霊宝を積んで良い。編成を見直したら全然使っていなかったのもっと切っていいはず。	×	×	×
祖61	ザガンR	マモンで起用。コロッセオ始動&コロッセオ中奥義によるアタック追加が配布キャラのそれではない。他でも使えると思う。	△	×	×
祖62	ウェアクB	オリアスBと組んでムスベルで起用。覚醒スキル連打がそれなりの火力になる。	△	×	×
祖62	ウェアクC	全身で起用。汎用重奏要員。手数が多いタイプの敵に重奏を仕掛ける場合ウェアク以外まともに音符が維持できない。	×	×	×
祖63	アンドラスR	フィロタヌスと組んでバリバリアンで起用。アナーケンを持たせると割と硬い。バリバリアンの登場期間は長いので他にも編成があった方が良い。	△	×	×
祖63	アンドラスC	グランアビスで起用。絶好調時は特性と合わせてあらゆる状態異常を無効化するのでピンポイントで役に立つ。	△	×	×
祖64	フラウロスR	使っていない。専用霊宝で特攻が気軽に乗るようになったので奥義アタッカー採用がどこかでできそうではあるが、現状編成を作っていない。	◎	◎	◎
祖64	フラウロスB	ゴウギで起用。他には使ってないけど使いどころ自体はあると思う。	△	△	○
祖65	アンドリアルフスR	パラムRと組んでゴウギで起用。解除が飛んでこない相手はこれで完封可能。他にウェアフォルRと組んでオークを蹴散らしたりする。	×	×	×
祖65	アンドリアルフスC	使っていないがどう考えても使わない理由が一切ないので何か編成を作るべきだと思う。	○	○	○
祖66	キマリスR	死者特攻ME持ちなので死をあやす者ラッシュ編成に入れたりもできるが、アンドラスが単騎で仕事してしまう。使える場面はあると思うがいかにせん脆いので探索してもらうことが多い。	◎	◎	◎
祖66	キマリスC	呪い無効化ME要員としてスカルワイバーンで起用。ネクロ編成の汎用アタッカーだが同ポジションにタナトスが居るのであまり使っていない。	×	×	○

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
祖67	アムドゥスキアスC	アスモデウスに単騎(絆推奨)で、その他ケツアルコアトル(Sまたは全フォトン強化)、各種31Fボス、ノラモデウスなど様々な編成でバリア役として起用。ロキME(ステ強化効果+40%)を踏みつつフォトン強化が掛かるとバリアが4枚になることは覚えておくと役に立つ。	×	×	×
祖67	アムドゥスキアスB	デカラビアBと組んでリヴァイアサンで、グシオンBと組んで大王吾妻で、ヌメロン、ファロオースなどに単騎で起用。ダメージ軽減特性と浸食での継続ダメージが耐久戦にかみ合っており、多くのボスに少人数または単騎適性を発揮する。	×	×	×
祖68	ベリアルR	点穴増加役及び壁と組んでウゴロモチ、ノラモデウス(ステアップ)で起用。固定砲台はやはり唯一無二だった。	×	×	×
祖68	ベリアルB	使っていない。かつてはドゥーエ狂炎編成のトロワ絶対殺すマンとして活躍していた。他にも使いどころはあると思う。	○	○	○
祖69	デカラビアR	使っていない。植物特攻ME持ちなのでどこかで使えそうではある。シンプルな毒付与役として使ってもよさそうだが、毒が有効なボスは誰だろうか。	◎	◎	◎
祖69	デカラビアB	アムドゥスキアスBと組んでリヴァイアサンで、フェニックスC・メフィストCと組んでアシュレト(31F)、アザー(31F)で起用。奥義で自動蘇生が付与できるためフェニックスCの特性(蘇生時無敵付与)と合わせて地獄のような環境での耐久を可能にする。	×	×	×
祖70	セーレC	タイガンニール、メイドウムなどでオーブ役として起用。足がかなり速くオーブ役適性が高い。スキルの異常回復も地味に有用。かつてはグリードベア編成でマジジジの速度を上回る古竜持ちとして起用していたが、ティアマトインパルスに席を譲った。	×	×	×
祖70	セーレR	プロトアバドンに単騎で、ネメアーに壁役で起用。R前衛として最高級の硬さなので壁適性が非常に高い。	×	×	△
祖71	ダンタリオンB	使っていない。バッファーとしてはリリスに起用シーンを奪われている感がある。どこかで列アタッカーとして採用してもいいかもしれない。	◎	◎	◎
祖71	ダンタリオンR	オーク系、ケツアルコアトルで起用。スキル1個で列2.5倍はやはり破格。	△	△	○
祖72	アンドロマリウスR	マモンで起用。他、汎用スキル強化要員として様々な編成で使う。猛撃を発動させるとスキル強化と攻撃力30%アップが3ターン継続というとんでもないことになる。	×	×	×
祖72	アンドロマリウスC	デメタス、恐幻蜘蛛、クルサ(31F)で起用。自動スキル湧きによるネクロ起動で9割方仕事が終わる。奥義はうまく使えたことがない。	×	×	×
真01	リリムB	全体睡眠を使うべきタイミングがあんまりない。グシオンと違ってアキエルのMEを踏めないのもやや面倒、と思っているが31Fの地獄で全体睡眠が通れば勝ち確定なのでそれを目的とした起用はあり。(安定感の関係で使っていない)	○	○	○
真01	リリムR	汎用アタック強化役。ブルソン砲にフォラスの代わりに突っ込んだりする(スכולベノトでもいいが)。Rオーブが持てるのが大きな利点。	×	×	×

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
真02	ニバスR	30%回復を無理矢理押し切りたい時に起用する。ギミックボスが増えてくる終盤ではあまり使ったことがない。	×	×	○
真02	ニバスB	ケチャラジャ戦で起用。スキルの遅延行動が大協奏維持に活躍する。	○	×	×
真03	サキュバスR	クイックシルバーで起用。バリアが強い。	○	○	○
真03	サキュバスB	タムスと組んでバルガリオに前列狂炎で、グジグランスにモレク様の異常対策要員として起用。予防は汎用性が高いので他でも使えると思う。	△	×	○
真04	ユフィールB	半身で起用。かつては色々任せていたが今はモレク様の異常対策をお願いしていることが多い。	△	×	×
真04	ユフィールC	ラミアンやクルサ(31F)などにネクロ編成で挑む時に起用。Cスナの素早さMEがほしい時にも使う。	○	△	×
真05	フリアエC	汎用列バリア役。どこに入れても仕事をする。MEでCファイターのゲージが折れるのでこれ目当ての起用もある。	×	×	×
真05	フリアエR	使っていないがヒーラー性能はかなり高いと思う。というか専用霊宝が付いているとノーコストの列15%回復と攻撃バフなので弱いわけがない。	◎	◎	◎
真06	アラストールC	使っていない。なんかめちゃくちゃ重なったので探索要員として頑張ってもらっている。MEにCトルーパー対象のHP吸収効果を持っているのでタナトスあたりと組むといいのかもしれない。	◎	◎	◎
真06	アラストールB	バイファーと組んで魔業蟲、グシオンBと組んでファロオース、ヌメローンで起用。たまにクロッキュ相手にも使う。かつてはグラシャと組んでバラムも任せていた。アムドゥスキアスBとやや似た性能で、あちらの起用機会が多いのでアラストール+αで代用することがしばしばある。	△	×	×
真07	ヒュトギンB	グランアビスで起用。ボム威力UPでキルターンが短縮できるのと、耐久編成だと覚醒スキルが結構強い。	○	△	×
真07	ヒュトギンC	汎用スキル強化役。奥義のダメカも光る場面があるのかもしれないが、そちらはあまり活かせていない。	△	△	△
真08	ロキC	ベルフェゴールで起用。アムドゥスキアスと組んでケツアルコアトルのSまたは全フォトン強化でも使う。かつてはプロメテウスCと組んでグランアビス戦も任せていた。	×	×	○
真08	ロキR	バルパトスRと組んで覚醒10のソウルマローダー相手に起用することがある。	△	○	○
真09	インキュバスR	ゼパルRと組んで32階以降のガオケレナに起用することがある。	○	○	△
真09	インキュバスC	使っていない。悪夢はリリィに刺さるらしい。中速なので適当なオーブ役にしてもいいと思う。	○	○	○
真10	グリマルキンC	スムドゥス、ケラヴノスに単騎で起用。ケーダシン相手にケイヴ兼火力役で起用したりもする。足が速くて汎用性高い。	×	×	×
真10	グリマルキンR	後一押し火力がほしい、という時にバフ役として起用することがある。あまり使わない。	○	○	○
真11	コルソンC	ミツクビ、ベルフェゴールで起用。束縛役としてはまあまあ足が速い。かわいい。	×	△	○
真11	コルソンR	対ノラモデウス最終兵器。イコアにも使えるらしい。かわいい。	○	×	×

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
真12	ジニマルC	ソウルクリエイイト及びリリィ抹殺兵器。使ってはいないけどマセタン相手に起用すると時短になりそう。	×	×	○
真12	ジニマルR	クイックシルバーに混乱役で起用。ハイドロアンカーがあるので他でも使えそうではある。	×	○	○
真13	バフォメットR	使っていない。点穴使う場面なら起用シーンは普通にあると思う。	○	○	○
真14	サラR	硬めなので壁適性が高い。点穴メンツとしても起用シーンあると思うけど使っていない。フラワーサークルと組んでウゴロモチ戦で壁と点穴サポートを兼ねられそうではある。	△	△	○
真14	サラB	オロチワンパンで起用。ただし個人的にオロチはジズとグシオンBでやることが多いのであまり出番はない。	○	△	○
真15	サタナキアR	ベリアルと組んでウゴロモチで起用。ノラモデウス編成に組み込んだりもする。だいたいマルバスRで代用できる。	○	△	△
真15	サタナキアB	マルチネBと組んでソウルマローダーで起用。列バリアがあるので後半も腐らないと思うけど特に使っていない。	×	○	○
真16	タナトスC	スカルワイバーン、死を育む者(31F)で起用。汎用列アタッカー。特性と相まって後列相手には異様に火力が出る。だいたいハニワキングを持たせる。	×	○	×
真17	ティアマトC	絶好調時限定でプロトアバドンに単騎で起用。セーレRより1戦が早い。汎用前列覚醒増加役。	×	△	△
真17	ティアマトR	レイガンベレットに殻むき要員として、グリードベア、ラミアンにインパルス編成で起用。インパルスでのエネルギー	△	△	×
真18	ブニC	汎用カット盾。マモンに起用。足の速さと必要なカット数値でザガンCと使い分け。	×	×	×
真18	ブニB	タイガンニールで地割れ役として起用。覚醒10ユグドラシルで奥義アタッカーとして使うこともある。	○	△	△
真19	オリエンスR	ネメアー、ロクス(ME役)で起用。グジグラン速攻編成でも起用していたが、モレク様に席を譲った。	△	×	×
真19	オリエンスB	使っていない。どこで出しているのかまだわかっていないが、スタイルを問わないスナイパー対象の開幕覚醒+1を2枠持っているのをこれを目当てに採用してもいいのかもしれない。	◎	◎	◎
真20	アリオクC	汎用後列アタッカー。そんなに使っていない。パレットで付与できる状態異常に病気があり地味に貴重だが、病気を入れたい筆頭であるマセタンがトランスを書き換えてくるのがつらい。	○	○	○
真21	リヴァイアサンB	アイニャ、デメタス、グランアビス、死を育む者(31F)など多くのボスで起用。練ボムの使い手でそれも貴重だが、それとは無関係に耐久性能が異様に高い。ネクロに入れると本人がなかなか死ななくて苦労する。	×	×	×
真22	カスピエルB	ディジスプーに覚醒奪取耐性ME役として、害獣クロッキュ、ドカグイに列束縛役として起用。束縛はアミーCで代替可能ではあるけど両方使う。	×	×	×
真22	カスピエルC	死霊葬操人(30%回復)、スカルワイバーンで起用。根性持ちなので31Fの壁適性もある。	×	△	×
真23	ネフィリムC	ガーブと組んでマセタン相手にME役で起用。強化ターンプラスがすごく偉い。かつてはテンプレ協奏につっこんでゴウギも任せていた。	△	×	×

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
真23	ネフィリムB	適当な壁と組んでアシュトレトで起用。試していないけどブタゴラスも狩れるらしい。モレク様の覚醒補助役として起用したりもする。	×	△	△
真24	ミノソンB	イカロエンやアビスハンターの30%回復を押し切ったり、どうしてもシナナインが避けられない時に起用。スキルを連打しているだけでも地形と相まってよくわからない火力が出る。	×	×	×
真25	ニスロクR	ネイロード(低層)、ムスペルで起用。火力と回復力両方が高いので少人数適性が高い。	×	△	×
真25	ニスロクB	ドゥーエ速攻編成で起用していたがサタンに席を譲った。大火力なのでどこでも使えそうではある。雑魚相手ならフルカスBと組むのがいいか。	△	△	△
真26	オレイB	使っていない。性能的にはオンリーワンなので便利な場面は多分あると思う。アガシオンと併せれば2ターンの安全を買えるかもしれない。塔は執心役を時間稼ぎと割り切って見捨てても良いので気楽。	○	○	○
真27	マルチネB	対ソウルマローダー殲滅兵器。威力的には他でも使えると思うけど使っていない。	×	○	○
真27	マルチネC	使っていない。枠が空いているところに雑に突っ込めば保険的な使い方はできると思う。	◎	◎	◎
真28	アザゼルR	特性(回避)の関係上31Fの壁適性が高い。それ以外だと適当にオーブ役とかやってもらってる。	○	○	×
真29	アルマロスB	デメタス、グジグランズに起用。ネクロ編成なら雑に突っ込んで強い。温存するけどコンディション余らせがち。	×	×	×
真30	バラキエルC	汎用耐久メンツ。凍結無効MEを活かしてガミジンと組んでウィチセでも起用。	△	△	△
真31	フルーレティC	Ωアバドン、ドゥーム、ロクスで起用。異常延長がオンリーワンすぎる。奥義で敵をロックするなら何らかの覚醒補助が必要…だったがジンファンを引いたのでその辺りが余裕になった。	×	×	×
真31	フルーレティB	ディジスプーで起用。ドゥーエ狂炎編成でも維持役を任せていたがそちらは速攻編成に切り替えた。びっくりするほどフォトンを食べない。	×	△	×
真32	ガギゾンC	グランアビスで起用。地形と弱体有効な敵が居れば他にも使えると思う。	○	△	×
真33	ハックC	根性持ちなので31Fの壁適性が高い。確定根性1回のカスピエルCとどちらを使うかは好み。	○	△	×
真33	ハックB	使っていないがショートチェインとスキル強化持ちで高速なので確実に便利な場面はある。	△	△	△
真34	マスティマC	使っていない。ハチーンイベのUFO周回目的で奥義レベルをかなり上げたので探索要員として頑張ってもらいたい。	◎	◎	◎
真35	ブリフォーR	アナーケンに起用。最軽量のコロッセオ起動役として他にも使いどころはあると思う。	×	○	○
真36	メフィストB	汎用覚醒増加役。居なくてもなんとかなる。	○	○	○
真36	メフィストC	バリア役として無限、ノラモデウス、ME(自動蘇生)役としてアシュトレト(31F)などで起用。バリア目当ての場合はアムドゥスキアスCとコンディションを見てどちらを使うか相談。ME役は替えが効かない。	△	×	×

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
真37	ネビロスR	汎用バレットアタッカー。居なくてもなんとかなるが、ムズベルにニスロクと出すと楽ができる。	○	○	○
真38	アガリアレプトB	アクィエルCと組んでロクスに中盤以降の保険要員として起用(一定ターン経過後は先手でめまい・感電の両方を覚醒で付与できる)。かつては対なり損ないでもロック要員として使っていた。	○	△	×
真38	アガリアレプトR	ドカグイに起用。他のボスにも汎用アタッカーとして使えるかもしれないが、回り始めるまでにラグがあるので脆いので盾役が必要な気がする。	○	△	×
真39	ウコバクC	バイフォーと組んでグジグランを屠ったけどこの起用はもう無いと思う。かつてはアスタロトBと組んでドンザブンを任せていた。オーラ蓄積の関係上アモンやチューチャオと組むといいと思う。	○	△	×
真40	グザファンR	バラム、アテルラナで起用。後列汎用アタッカーとしても使う。シンプルな性能だがオーラがどんどん蓄積するのでRスナ連撃アタッカーというポジションながら火力が非常に高い。	×	×	○
真41	アマイモンC	素の素早さが500を超えるのでオーブ役としてちょいちょい起用するが、前列なので採用頻度が高いとは言えない。束縛も扱えるがその用途の場合コルソンCの方が早いのでアマイモンは使っていない。	○	○	○
真41	アマイモンR	ホルン、セーバークラントで起用。フォトン破壊弾は替えが効かない。アガレスCに先行できるようオーブや霊宝で速度調整をした方がよい。バレット使用役もスキルを食うのでスキル自動追加霊宝があった方がよい。	△	×	×
真42	ルキフゲスB	覚醒10スムドゥスで起用。専用に地裂も来たので他でも使えると思う。	△	×	○
真43	サルガタナスB	レイガンバレット、メルコムと組んで覚醒10アイニャ、カイクBと組んで臍の闇で起用。	×	×	△
真44	タムスB	バルガリオで起用。ドゥーエを焼く仕事を任せてもいい。前列からの全体炎上は他にアスモデウスRの秘奥義しかなく非常に貴重。	○	×	△
真45	チェルノボグB	30%回復ヤクトフレッサーや回復リリィで起用。カウンターの開幕覚醒貯めMEも有用。	△	△	△
真46	アガシオンC	あらゆる場面で1ターン目の安全を守る。ただし31Fでは無力。塔リザルトでは毎回必ず使用回数1位になっている。ありがとう。	×	×	×
真47	ヴェルドレB	クロケルB、プロメテウスBと組んでケチャラジャ、ドカグイ、バリバリアンなどの速攻編成で起用。	△	×	×
真48	ウトウツクR	ネメアーで起用。対獣バレットは他にどのボスに有効なのかよくわかっていない。導は使っていない。専用オーブを使うと初手でBアーツが発動しないことには注意が必要。	△	×	○
真49	サタナイルB	覚醒10アイニャで起用。ポーラを持たせて適当な回復役にすることもある。	△	△	○
真50	シャミハザC	使っていないが汎用雷アタッカーとしていくらかでも使えると思う。	○	○	○
真50	シャミハザR	使っていない。ボムを使うのが特定のボス戦のみで、既に編成が固まっているため出番が無い。	◎	◎	◎

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
真51	プルプラスR	イコア、アムドゥスキアスCと組んでネイロード(低層)で起用。暗闇無効化ME持ちだが活かしてはいない。	×	△	×
真51	プルプラスB	オーブでの回復役でちょこちょこ起用。プルプラスである必然性はない。ロングチェーンのアタッカーとしてはそもそも塔がロングチェーン向きで無いという問題を抱えている。	○	○	○
真52	ジズB	グシオンBと組んでオロチで起用(攻撃手段はオーブによる煉獄の炎)。奥義でも突風(2ターン)が付与できることは覚えておいた方がよい。	△	×	○
真52	ジズR	カイル、サルガタナス、各種31Fボスで起用。暴奏バフは31Fの圧倒的ステ差すら乗り越えてダメージを通せるので31F突入前に可能な限りコンディションを整えておく。	×	×	×
真53	ベバルB	ニバスB、アバラムBと組んでケチャラジャで起用。	○	×	○
真53	ベバルC	無限で起用。ロキC、ウェアクCあたりと互換性あり。	△	×	○
真54	アバラムB	ニバスB、ベバルBと組んでケチャラジャで起用。他にもやれるボスがいそうではある。	△	×	○
真54	アバラムC	ケイヴ役でちょこちょこ起用。アバラムである必然性はないが、アタッカーも兼ねることができる。	○	○	○
真55	アリトンC	汎用自動かばう役。居なくてもなんとかなる。	△	△	△
真56	バロールR	覚醒10アテルラナで起用。覚醒スキルが連撃のキャラで代用できる。	○	△	○
真57	ベヒモスR	アッキピテルで起用。その他汎用アタッカーとしても使えそう。温存してコンディション余らせがち。	△	×	△
真57	ベヒモスB	タイガンニールで起用。専用と地裂霊宝でかなり使いやすくなったので他でも使えそう。モレク様と組むとファロオースをフルオートで回せるがファロオース自体モレク様単騎で狩れる。	△	×	○
真58	ダゴンC	ネイロード(31F)で睡眠編成の時短要員として起用。居なくてもなんとかなる。	○	○	△
真58	ダゴンR	クロッキュで起用。饗応の固定値加算バフが火力底上げにかなり有用。	△	×	○
真59	スコルベノトC	LMEで強化ターン増加を持っているのでオーブ役として適性が高い。アザー(31F)に使うと時短が見込める	△	△	△
真59	スコルベノトR	グザファンと組んでバラムで起用。貴重な束縛無効ME持ち。硬いので汎用壁としても使え、A強化もできるとかなり盛りだくさんな性能。	×	×	×
真60	メルコムC	覚醒10アイニャ、ドラギナッツォ、ノラモデウスなど弱体を通る相手にアタック強化と組んで(時にパールペリトを添えて)起用。通れば勝ち。	×	×	×
真61	フィロタヌスB	アンドラスRと組んでバリバリアンで起用。専用は基本あった方がいいけどスキルのタイミングがやや限定される。汎用スキル強化役としてどこにでも使える。	△	×	×
真62	インプB	バエルBと組んでトリニティプルで起用。硬いので壁としても使える。ノンタゲで後列に基礎確率100%で飛ぶスキル感電は貴重なので他でも使えそう。	×	△	△

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
真62	インプR	使っていない。使い方を教えてほしい。	◎	◎	◎
真63	アマゼロトR	使っていない。数を並べて封印からのたこ殴りが売りだと思うので塔には向いていないのではないかな。	◎	◎	◎
真63	アマゼロトB	プロトアバドンに単騎で起用(絶好調時)。地形が通る敵なら攻撃力下げ要員として他でも使えるかもしれない。	×	○	○
真64	プロメテウスB	クロケルB、ヴェルドレBと組んでケチャラジャ、ドカグイ、バリバリアンなどの速攻編成で起用。	○	×	×
真64	プロメテウスC	重奏が有効な31F各種ボス、半身、アフロンドレングで起用。音符貯め性能が異様に高いので代用がきかない。	○	×	×
真65	ベルフェゴールC	マセタン、クルサ(31F)で起用。フェニックスCの奥義(瀕死復活&攻撃バフ&アタック追加)とシナジーがあり、31Fでも奥義は結構な火力が出る。	○	△	×
真66	マモンR	使っていない。探索力7700オーバーなので探索は任せました。	◎	◎	◎
真67	ルシファーR	グリードベア、ラミアンにティアマトやインキュバスRと組んで起用。耐久で長時間粘る必要が無いため精神的に非常に楽。	○	×	×
真68	ネルガルC	ベルゼブフと組んだ雑魚散らし、ディヴァガル(31F)で起用。壁適性が高い。	×	×	×
真68	ネルガルB	使っていない。汎用バレット作成役なのでどこにでも組み込めるとは思う。	◎	◎	◎
真69	パールゼフォンB	ゴウケツで起用。31Fボスはフォトン転換に無耐性の敵がちらほら居るので使うことがある。	×	○	△
真69	パールゼフォンC	なり損ないで全員に完全即死耐性+αを付与するのに起用。他で使えるのかわからない。	△	×	○
真70	アスラフィルR	カイル、サルガタナスに暴奏で起用。バラムと組んでの虚弱ライブもできるがそこまでの必要のあるボスが思い浮かばない。	△	△	◎
真71	アクィエルC	ガガゼガ、ネイロード(31F)で起用。アビスハンターあたりにも出せるが出す意味はない。	×	△	×
真71	アクィエルB	使っていないがヌメロンを任せられるらしい。	◎	◎	◎
真72	ゲイボルグR	使っていないがドラギナッツォ適性が高いらしい。	◎	◎	◎
継01	カガセオB	使っていない。使い方を教えてほしい。	◎	◎	◎
継02	マナナンガルC	使っていないが開幕覚醒で奥義or覚醒(戦旗)が使用可能かつMEにC男性陣のゲージ短縮MEがあるので絶対に使いどころはあるはず。	◎	◎	◎
継03	シェンウーC	ディヴァガル(31F)で起用。汎用盾。アーマーを維持できればスキルの継続使用が不要なのがセールスポイント。	×	×	×
継04	チンロンC	開幕覚醒プロトアバドンに起用。ドンザブンブンにメインアタッカーとしても使える。	×	×	○
継05	バイフーB	アラストールBと組んで魔業蟲で起用。グジグラン速攻編成やドゥーエ速攻編成でも使える。(グジグランは覚醒管理がシビアなのであまり推奨しない。)	×	×	△

No	メギド	使いどころなど	探索させるか		
			序盤 (1-10F)	中盤 (11-20F)	終盤 (21-30)
継06	チューチャオR	使っていないがオロチに単騎編成で挑めるらしい。リーダー時アタックが火ダメージになる関係上ウコバクととても相性がよくオーラがもりもり貯まる。	○	○	○
継07	チュエンR	アテルラナ、ベイグラント、マモンで起用。連撃系汎用アタッカーだが気軽にバフが乗るので特性と相まってよくわからない火力が出たりする。	×	×	×
継08	ヴリトラC	使っていない。運用が特殊すぎて塔でどう活かせばいいのか分かっていない。絶好調時の異常耐性付与とも相性が悪そう。	◎	◎	◎
継09	フリーチンC	やや特殊だが汎用盾。相方は硬ければ誰でもいいがサブナックBが最適か。足が速いのでケイヴ役適性もある。	×	×	×
継11	アンダカC	汎用列アタッカー。ただし攻撃力の関係上火力はそこまで高くない。ケーダシンの取り巻き相手に使うと序盤の安全を確保しやすい。暗闇時にいろいろ無視する特性をどこかで活かせないものか。	△	△	△
宵01	リリスB	部の高難度ボス速攻編成で覚醒スキル目当てで起用。どこに入れても立ってるだけで仕事をするが普段は入れる必要をあまり感じない。	○	△	×
宵02	パールベリトC	メルコムと組んでドラギナッツォなどに起用。ブレイク兼火力兼壁としてアドラメレク戦で起用することもある。足の速さの関係上ブレイクがなかなか決まらない。第二特性が開花したためアタッカーとしてもちょこちょこ使っている。	△	△	×
宵03	エウリノームB	オークやヌメローンに単騎で起用。居なければ居ないでなんとかなる。1凸したため執心の範囲・確率が変わり劇的に使いやすくなった。	×	×	×
宵04	ベルゼブフC	ネルガルと組んだり防御無視オーブ持たせて主に数が居るタイプの雑魚を片付ける。居なければ居ないでなんとかなると思うが、時短力が非常に高い。	×	×	×
宵05	サタンB	開幕覚醒スカルワイバーン、ドゥーエ速攻編成で起用。犬が爆発すると意味不明なダメージをばら撒く。	△	△	×
宵06	モレクB	強い。意味不明に強い。書き切れないほどのボスを単騎か少人数で屠れる。グジグランシフト2への完全回答を持っているためストレスが一切なくなった。ガオケレナ(31F)も無理矢理倒せたりする。すごいぞモレク様。	×	×	×