

クラレッタを主力として運用するなら、一般的な攻撃力型アタッカーと同じ感覚で装備を選ばないことが大切です。電気属性の鋭御エージェントであるクラレッタは、防御力と会心系を火力へ結び付けながら、残痕を付与して重傷を狙う独自の流れを持っています。基本情報を確認したい場合はも参照し、手持ちの育成状況に合わせて順番を調整しましょう。

## 最初に理解したい鋭御の考え方

鋭御は耐久だけを伸ばす役割ではありません。クラレッタの場合、防御力がスキル倍率の土台になり、会心率と会心ダメージが仕上げの火力を支えます。そのため、攻撃力だけが高い音動機やドライバディスクを選ぶより、防御力と会心系を同時に整えられる構成を優先します。会心率が高くなっても無駄になりにくい設計なので、最終値を見ながら一つずつ更新するのが安全です。

## 残痕から重傷へつなぐ実戦手順

戦闘では、まず同じ敵へ攻撃を集めて残痕値をためます。残痕が付いた後に対応するスキルを当てると重傷を起こし、まとまった火力を出しやすくなります。敵を頻繁に切り替えると準備が分散するため、ボスや高耐久の敵を優先し、ブレイクや支援効果が重なる時間へ重傷を合わせる意識が重要です。

1. 通常攻撃や特殊スキルで残痕値を蓄積する
2. 残痕が付いた対象を維持して攻撃する
3. 撃破役がブレイクを作ったら支援効果を入れる
4. 強化特殊スキルや終結スキルで重傷と大技を重ねる

## 育成ステータスの優先順位

最優先は防御力です。次に会心率と会心ダメージを整え、電気属性ダメージや与ダメージ系を比較します。ドライバディスクはセット効果だけで決めず、サブステータスまで含めた最終値で判断してください。防御力が不足した状態で会心系だけを伸ばしても土台が弱くなり、反対に防御力だけでは重傷時の伸びが足りません。両者のバランスを確認することが重要です。

## スキル育成と素材の使い方

素材が限られる場合は、コアスキルを軸にして、強化特殊スキル、終結スキルと連携スキルの順で育てます。通常攻撃を多く使う運用なら通常攻撃も早めに上げます。すべてを同時に最大まで上げるのではなく、実際のローテーションで使う技から投資すれば、ディニーやスキル素材を無駄にしにくくなります。

## 編成を組むときの確認点

基本形はクラレッタ、撃破役、支援役です。撃破役が安全な火力時間を作り、支援役が防御低下や与ダメージ上昇などを供給すると、残痕から重傷までの流れが安定します。リナやクレタを所持している場合は試しやすい候補ですが、必須と決めつける必要はありません。追加能力の条件を満たせる電気属性、撃破、鋭御の枠から選び、敵の弱点と自分の操作しやすさを優先しましょう。

## 音動機と心象映画の投資判断

まずはM0本体でローテーションが成立するかを確認します。モチーフ音動機は防御力と会心系がかみ合うなら有力ですが、次の限定エージェントへ残すポリクロームも考慮が必要です。心象映画は操作感を確かめた後に効果量を比較し、日常的に使う予定がある場合だけ検討すると失敗を減らせます。汎用の鋭御向け音動機で十分に役割を果たせるなら、深追いせず素材を育成へ回す選択も有効です。

## まとめ

クラレッタは、防御力と会心系を整え、残痕から重傷へつなぐことで強みを発揮します。防御力を火力の土台にし、撃破と支援の時間へ大技を合わせれば、安定した主力運用が可能です。装備や凸を急いで決める前に、M0での操作感、手持ちの撃破役と支援役、育成素材の残量を確認し、自分の編成に必要な投資だけを選びましょう。

クラレッタの鋭御、残痕、重傷を活かす育成と編成の実践ガイドです。