**FF5 ネオエクスデスを呼ばせない方法集**

次元のはざまのエクスデスを倒すとファイナルアタックでネオエクスデスを呼ぶが、

それを防ぐ方法を羅列してみた。

基本的にはファイナルアタックはカウンターであることを利用して、カウンターを出させない方法を取る。

**バーサク状態にする(SFC限定)**

バーサク状態にすればカウンターはできない。

エクスデスはバーサク耐性があるが祝福のキッスなら耐性を無視できるので有効である。

GBA版では完全なバーサク耐性を持つようになったので不可能。

**スリップダメージで倒す**

行動を伴わない、毒とスリップによるダメージではカウンターは発生しない。

エクスデスには毒耐性があるのでスリップのみが有効。

スリップ状態のうちに与えられるダメージはそれほど多くないので調整が難しい。

クイック中なら確実。

**全体魔法部分反射**

味方に全体魔法をかけて、そのうちの一部を反射したダメージで倒す。

この場合少なくとも味方一人が魔法を受ける必要がある。

受ける味方は吸収属性や無効属性を持っていても良い。

イージスの盾で回避しては駄目。

**逆吸収（SFC版限定）**

魔法の対象変えを利用して魔法剣ドレインをエクスデスに掛け、ボーンメイル装備キャラを攻撃させる。

**ごうせい（GBA限定）**

追加効果が出ないときはカウンターの対象にならない事を利用して止めを刺す。

パワー系、ダーク系、オールド系、カオス系ならエクスデスでは追加が出ないのでよい。

スモール系でもよいが威力が低いので注意。

ガード系とスロウ系は追加効果が成功することがあるので避けたほうがよい。

**剣の舞**

右手がミスすると左手が命中してもカウンターを受けない事を利用。

いろめはボス無効なので、右にリリスのロッドを装備すれば確実。

他にも、祝福のキッスで分身状態にしたり、

ドラゴンシールドで無効属性を作ったりすることでミスすることが可能。

**リフレク＋たたかう**

３撃目以後の攻撃はカウンターの対象にならないことを利用し、

最初の２撃をエクスデスに当てないようにする。

そのために、追加魔法のある武器とリフレク反射を利用する。

**敵を攻撃**

リフレクをエクスデスに掛け、右：ワンダーワンド、左：普通の武器で攻撃して倒す。

ワンダーワンドの追加魔法は反射可能のものにしておくこと。

１撃目：ワンダーワンド→反射してカウンター対象外

２撃目：ワンダーワンドの追加魔法→反射してカウンター対象外

３撃目：左手の武器で攻撃→３撃目なのでカウンター対象外

となる。

ワンダーワンドの追加魔法がディスペルだと反射しないので不可。

ドレインとアスピルも同様に不可。ただし、失敗すれば可。

GBA版なら右手はデモンズロッドで追加デスが発動すれば可能。

ただし、発動率は高くないので成功率は低い。

**味方を攻撃**

リフレク状態の味方を、右：普通の武器、左：ファイアビュートで攻撃。

ファイアビュートの追加ファイガを反射して倒す。

この場合は、以下のようになる。

１撃目：右手武器で味方に攻撃

２撃目：ファイアビュートで味方を攻撃

３撃目：ファイアビュートの追加ファイガ反射→３撃目なのでカウンター対象外

電撃鞭でも可能。

ゾンビに攻撃させてもよい。

また、右手に反射しない追加効果のある武器（鞭など）、

左手をロッド系（ワンダーワンド含む）にする手もあるが、

追加が発生しないと失敗になるので鞭等では成功率は低い。

何でも装備技で右を竪琴にする手もある。

同様に、右に力の杖、左手をロッド系という手がある。

例えば、左手をワンダーワンドにし、攻撃魔法を発動させる場合は以下のようになる。

１撃目：力の杖で味方殴る（ダメージ無し）

２撃目：追加バーサク→反射するが敵に無効。

３撃目：ワンダーワンドの殴り→反射して敵に当たるが、３撃目なのでカウンター対象外。

４撃目：ワンダーワンドの追加魔法→反射して敵に当たるが、４撃目なのでカウンター対象外。

これなら、味方はダメージを受けないので都合がいい。

**みだれうち**

やはり３撃目以後の攻撃はカウンターの対象にならないことを利用し、

最初の２撃がミスして残りを当てて倒すようにする。

ブリンク状態にできれば簡単なのだが、エクスデスはブリンクに耐性があるので工夫が必要。

祝福のキッスで分身状態にするのが確実。

GBA版ではバーサク部分は無効にななったが、分身は耐性無視で有効。

SFC版で試したければ祝福のキッスの後、気付け薬でバーサクだけ解除する。

また、みだれうちでもミスが発生する、ロッド系でもできるが、運頼みになる。

**連続魔**

やはり３撃目以後の攻撃はカウンターの対象にならないことを利用する。

ただし、２撃以上ある魔法を使用しない限り３撃目は発生させられない。

現時点で２撃以上あることが判明している魔法は

メテオ（ダメージ×４）とフェニックス（炎ダメージ＋蘇生）のみ。

最初の魔法でこれらを使い、２回の魔法で止めを刺すことになる。

ただし、最初の魔法をエクスデスに当てないようにする必要がある。

それには味方に使う方法とMP切れで使う方法がある。

**メテオを味方に撃つ(SFC版限定)**

魔法の対象を変える裏技を利用して味方にメテオを打つ。

この裏技の性質上止めの魔法も味方を対象にする必要があるため、

リフレク反射させて止めを刺すか、フェニックスを使う。

**MP切れを狙う**

１回目にメテオかフェニックスを、

２回目にそれより消費MPの小さい攻撃魔法を選び、発動前にMPを減らす。

あらかじめMPを減らす行動を他の味方に選択させておく必要があるのでかなりタイミングが難しい。

また、止めの攻撃魔法分のMPを残すようにするための調整も必要になる。

何でも装備技を使って戦闘前ににMP半減効果装備を手にしておき、戦闘中に装備解除する手もある。

この場合、選択画面では半減のままだが、実際には普通のMPが必要になるので、その差を利用する。

他にもメテオの性質を利用して以下の二つの方法がある。

**メテオ＋攻撃魔法→MP切れでものまね**

メテオはものまねでもMPが無ければ発動しないことを利用する。

最初に使うときに倒してしまわないように注意。

**MPギリギリフェニックス＋メテオ**

メテオは二つ目に使う場合でも最初にMPを消費する性質を利用してフェニックスをMP切れにする。

MPを99から140の状態で連続魔フェニックス＋メテオ。

メテオのダメージで止め。

**α＋予言（GBA限定）**

通常行動と予言が同時に発動した場合、通常行動部分のカウンターを受けないことを利用する。

通常行動で止めをさすと同時に、疫病や癒しの風などの味方のみの効果の予言効果が発動するようにすればよい。

タイミングを合わせるために素早さ調整が必要。

**番外・タイムアップ（SFC版限定）**

海底のウォルスの塔からタイマーを継続したまま脱出し、そのままエクスデスの元へ。

時間切れになれば戦闘は強制的に終了しエンディングへ。

ただし、THE ENDを見ることはできない。

出典：<http://www.ric.hi-ho.ne.jp/cheap_restaurant/GAME/FF5/neokaihi.html>