

## テイルズオブデスティニー2からの出演キャラクター

- 今作のカイルとリアラは原作世界とは似て非なるパラレルワールドから来た設定。
- [テイルズオブデスティニー2からの出演キャラクター](#)
  - [カイル・デュナミス](#)
  - [リアラ](#)
  - [ナナリー・フレッチ](#)
  - [ハロルド・ベルセリオス](#)
- [コメント欄](#)

### カイル・デュナミス

[\[部分編集\]](#)  
[戻る](#)

「自分の世界を放っておくのは心が痛むけどさ、でも目の前で困った人を見過ごすなんてできない！」

年齢：15歳 性別：男性

身長：160cm 体重：55kg

声優：福山 潤

称号：英雄志願

職業：魔法剣士

『テイルズ オブ デスティニー2』の主人公。

異世界からやってきた少年。

途方にくれていたところを助けられて、

アドリビトムに預けられる。

ひとつの事に熱中すると

ほかの事が目に入らなくなってしまう性格。

- 斬撃の速度、爆炎剣や蒼破追蓮の仕様変更など、D2と比べるとやや弱体化している。
- モーションのコンパクトさやリーチ、火力は健在なので、範囲攻撃が少ない点を除けば比較的扱いやすい。

### 特技・晶術(kd)

Lv	名称	TP	属性	倍率 (ヒット数)	タイプ	備考
初期	蒼破刃	3	風	205 (100 105)	特技	斬撃と生じる真空波による飛び道具を放つ特技。 貫通性能あり

初期	散葉塵	13	-	280 (70×4)	特技	舞う木の葉を切り刻む程の速さで 剣の振り上げと振り下ろしを素早く放つ技 クセがなくコンボ技としては優秀。
初期	ウインドスラッシュ	7	風	250 (125×2)	初級術	真空の刃で敵を斬りつける術 ウインドカッターとの違いはほぼない。 推定詠唱時間：110F(約1.83秒)
初期	空翔斬	15	-	250 (125×2)	特技	瞬時に空中へ移動し、剣を振り下ろす対空技 癖がなく使いやすい。
11	フレイムドライブ	8	火	285 (95×3)	初級術	複数の火球弾が敵を狙う術 火球が波打つような軌道で発射される。 ファイアボールよりかは当たりやすいが使う理由はない...。 推定詠唱時間：110F(約1.83秒)
13	蒼破追蓮	15	風	300 (100×3)	秘技	蒼破刃を放ったあと、剣の振り下ろしと斬り 払いを放つ 少し吹き飛ばすので奥義には繋ぎにくい
15	閃光衝	21	光	320 (80×4)	特技	高速の斬撃による真空波が渦を巻き、 閃光となって敵を打ち上げる特技
18	散葉枯葉	21	-	300 (75×4)	秘技	剣を敵に突き刺しそのまま剣を敵から振り 払って引き抜く キャンセルタイミングが遅く間合いが離れがち。一撃離脱に
21	爆炎剣	21	火	420 (105×4)	特技	剣を振り下ろし、爆風を発生させる 爆風は振り下ろしヒット時のみカイルの足元から発生。
24	牙連蒼破刃	21	風	445 (85×4 105)	奥義	突き 斜め上突き 振り下ろし 蒼破刃の連 撃
26	空翔裂風	21	-	450 (90×5)	秘技	空翔斬の後に、上空に対して衝撃波を繰り出 す秘技 初段以外ほとんど当たらないので原作同様い らない子。
29	屠龍連撃破	21	-	460 (75×5 85)	奥義	対空攻撃からの連続攻撃を繰り出す奥義
33	空破絶風撃	21	風	500 (250×2)	奥義	神速の連続突きにより、突風が起こり、 敵を吹き飛ばす効果を持つ奥義 踏み込みが強く、秘技からつなげやすい
41	疾空連殺剣	21	-	550 (90×5 100)	奥義	連続攻撃で空中に打ち上げ、 そして真空の刃で叩き落とす奥義
44	爆炎連焼	24	火	600 (100×6)	秘技	爆炎剣を放ったあとに更に剣を振り払ってか ら振り下ろす技
45	斬空天翔剣	1	-	5000 (300×2 500×2 300×3 500 400× 5)	秘奥義 技系	大きく踏み込みながら斬撃を連続で繰り出 し、 最後に大きく跳んで斬り上げる
49	スラストファンゲ	21	風	840 (140×6)	中級術	かまいたちを無数に発する術 推定詠唱時間：270F(約4.50秒)

51	バーンストライク	15	火	620 (155 × 4)	中級術	地面で強力な爆発を起こす火炎弾を降らせる術 推定詠唱時間：220F (約3.67秒)
55	閃光翔墜	29	光	720 (80 100 110 100 110 × 3)	秘技	閃光衝を放った後、斜め上に対空の光を帯びた突きを放つ ダウン効果
56	ヴォルテックヒート	29	風	1240 (600 640)	中級術	熱風を巻き起こして敵を吹き飛ばす術 推定詠唱時間：約7秒

## おすすめコンボ(kd)

空翔斬 蒼破追蓮 空破絶風撃

無難な連携。カイルは特技・秘技に無難なものが揃っているためどんな連携でもあまり問題はない

が、空翔烈風と閃光翔墜だけはコンボにならないため封印推奨

閃光衝 × n

うまくいけば永久コンボ。消費TPとタイミングに注意

## 立ち回り(kd)

原作のように攻撃モーションが素早く、隙も少ない。

他の剣士に比べ属性技を豊富に持ち弱点をつきやすいのも好ポイント。

岩斬滅碎陣があれば地属性もあっただろうが、残念ながら今回は習得せず。

多くの範囲を一度に攻撃できる技こそ無いが、晶術のヴォルテックヒートは攻撃範囲が広く、

後方で唱えることで後衛に切り替えて使用することもできる。

空破絶風撃で連携をしめれば距離を離れた状態で仕切りなおせ便利。

剣士のなかではかなり使いやすい部類であるキャラだろう。

## VSクエスト(kd)

- Lv.65 HP40000 (ノーマル) Lv.135 HP62500 (ハード) Lv.189 HP85000 (マニア)

- 弱点：なし 得意：なし 仰け反り耐性：1 状態異常：石化無効

通常攻撃を避けてから反撃するのが基本となる。

カイルの通常攻撃は避け易い、後ろに逃げているだけで避けられる。

ただし、この避け方だと通常2段目を素早く出されたら反撃できないので、

フリーランで横からカイルの背後に回り込むように避けよう。

鋼体があるのでしっかり鋼体を崩しやすい攻撃からコンボを決めること。

カイルの技は威力が高い物が多いのでコンボを決められたらまず死ぬ

通常攻撃は避け易いのでしっかり避けよう。

たまに攻撃術を使ってくる。緑オーラなら防御に集中したほうがいい。

スラストファンクとヴォルテックヒートはフリーランで回避することができない。

詠唱も割と早く距離が遠いと阻止できないのでマジックガードで防御したほうが無難。

ヴォルテックヒートはタイミングよく前方ジャンプで避けられるが、失敗すると大ダメージなので自信がなければマジックガードしよう。他の術はフリーランで避けられる。赤オーラなら特に安心。ダウン技がない職で道具を使いたい時は攻撃術をフリーランで避けた後に使おう。スラストファンクとヴォルテックヒートは避けられないのでマジックガード後に。また、マジックガードしても結構削られるので回復はHPに余裕がある時にしたい。HP40%未満になるとオーバーリミッツ中に秘奥義を使うことがある。オーバーリミッツされた時は鬼ごっこしよう。

## 成長率(kd)

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
10	428	187	38	39	106	105	144
45	1568	289	85	83	207	222	181
50	1731	301	91	89	221	239	187
60	2057	322	105	101	250	272	197
80	2709	362	131	126	308	339	219
100	3361	398	158	152	366	406	240
150	4990	485	225	214	510	574	293
250	8250	650	360	340	800	910	400

## 戦闘台詞(kd)

戦闘開始	「蹴散らせ！」
通常攻撃	「ふっ、はっ、どうだ！」
被ダメージ	「くっ！」「ぐあっ！」
戦闘不能	「うわああっ！」
アイテム使用	「それ！」
OVL	「はああああっ！」
秘奥義	「これは受け継がれた英雄の剣だ！斬空天翔剣！！」
戦闘勝利（楽勝）	「へへっ、楽勝だな！」「これが英雄の力だ！」
戦闘勝利（普通）	「こんなもんだぜ！」「よっしゃー！」
戦闘勝利（辛勝）	「ふう...なんとかなったな」「てこずらせやがって...」
敵対時戦闘開始	「負けないぞ！」

## リアラ

[[部分編集](#)]  
[戻る](#)

「.....いえ、カイルは英雄よ。私だけの.....」  
年齢：16歳 性別：女性  
身長：155cm 体重：41kg  
声優：柚木 涼香

称号：時をかける少女

職業：聖女

『テイルズ オブ デスティニー2』のヒロイン。

異世界からカイルと共にやってきた少女。

カイルと共にナナリーに助けられアドリビトムに預けられる。

好奇心旺盛で明るい性格だが真面目で責任感が強すぎるのがたまにキズ。

- ・オートだと他の術使いより攻撃寄りで、治癒術を使う頻度が少なめなので注意。

## 特技・晶術(r)

Lv	名称	TP	属性	倍率 (ヒット数)	タイプ	備考
初期	ウインドスラッシュ	7	風	250 (125×2)	初級術	真空の刃で敵を斬りつける術 推定詠唱時間：110F(約1.83秒)
初期	風神招	15	風	270 (100 85×2)	特技	目の前に小規模な竜巻を発生させる特技
初期	アクアスパイク	8	水	285 (95×3)	初級術	自身の前方に水の弾を飛ばす術 原作同様、距離が近いほどHIT数が増加 推定詠唱時間：110F(約1.83秒)
初期	フレイムドライブ	8	火	285 (95×3)	初級術	複数の火炎弾を撃ち放って、敵を燃やす術 ファイアボールよりも若干誘導性能は高い 火炎弾はよく地面にめり込むが気にしない 推定詠唱時間：110F(約1.83秒)
初期	ストーンザッパー	13	土	340 (85×4)	初級術	複数の石片を弧を描いて敵にぶつける術 4個の小石が敵めがけて放物線を描いて飛んで行く 原作と違い、距離で石がバラけず一気に命中する 推定詠唱時間：約3秒
11	ヒール	13	無	-	治癒術	味方単体：最大HPの50%回復 推定詠唱時間：220F(約3.67秒)
15	天翔弾	21	-	375 (100 275)	特技	跳躍後、打ち下ろしの精霊弾を発射する技
18	流蓮弾	21	水	510 (100×3 210)	特技	水を圧縮した弾を三発飛ばす
21	護法蓮	24	土	450 (450×1)	特技	敵を吹き飛ばす障壁を展開しつつ味方を微回復する特技
24	バーンストライク	15	火	620 (155×4)	中級術	地面で強力な爆発を起こす火炎弾を降らせる術 推定詠唱時間：220F(約3.67秒)
26	エアプレッシャー	21	土	735 (105×7)	中級術	重力場を発生させて押しつぶし大地もろとも 破碎する術 最後の一撃は若干攻撃範囲が広く、ダウン効果を持つ 推定詠唱時間：270F(約4.50秒)
29	スラストファンゲ	21	風	840 (140×6)	中級術	無数の真空の刃で敵を切り裂く術 原作と違い、安定して範囲を攻撃する模様 推定詠唱時間：270F(約4.50秒)

33	スプラッシュ	24	水	925 (185×5)	中級術	対象の頭上から圧縮した水を打ちつける術 推定詠唱時間：330F（約5.50秒） 古代より伝えられし浄化の炎を呼び起こす術 原作と異なり、炎のレーザー部分で
41	エンシェントノヴァ	34	火	1660 (415×4)	上級術	まとまったダメージを与える為、 実質的に単体攻撃となっている 最後の爆発は小範囲を攻撃可能 推定詠唱時間：500F（約8.33秒） 味方単体：戦闘不能を解除する術 回復量は最大値の30%（常態でも回復する） 戦闘不能者がいる時のみ使用可能 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
44	レイズデッド	28	無	-	治癒術	味方単体：戦闘不能を解除する術 回復量は最大値の30%（常態でも回復する） 戦闘不能者がいる時のみ使用可能 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
45	アクアリムス	1	水	5005 (715×7)	秘奥義術系	水の精霊を具現化させ、大津波を呼び起こす 津波を呼び寄せて敵全体を攻撃+味方全体のHPを40%回復 味方のHPを60%回復させる。 戦闘中は範囲タイプで範囲内に長くいれば最大まで回復する。 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
51	リザレクション	44	無	-	治癒術	味方単体：戦闘不能を解除する術 回復量は最大値の30%（常態でも回復する） 戦闘不能者がいる時のみ使用可能 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
56	インブレイスエンド	44	水	2120 (530×4)	上級術	氷の棺に敵を閉じ込め、「終焉」を与える術 推定詠唱時間：680F（約11.33秒）
60	グランヴァニッシュ	55	土	2835 (405×7)	上級術	大地の力を圧縮し、そして解放させる術 推定詠唱時間：740F（約12.33秒）
63	フィアフルストーム	55	風	2840 (355×8)	上級術	巨大な竜巻を発生させる術 推定詠唱時間：740F（約12.33秒）

## 立ち回り(r)

僧侶と魔術師を足して、いろいろ入れたり抜いたりした性能。  
基本的な術は一通りそろっているが、光と闇属性の術や補助魔法は使えない。  
またヒール、リザレクション、レイズデッドと必要なものはそろっているのだが、  
何故かオートでは妙に前線に出て戦おうとする傾向があり、回復役としては不適かも  
しれない。  
原作での仕様に基づいているのかもしれないが、SPシステムの無い今作では無意味。  
作戦を後方戦闘に設定しておくのと自重してくれるが、回復術を使わせたいなら更に優  
先行動をいじったほうが良い。  
攻撃術は高威力だが、他にくらべ消費が激しいものが多いのでTP切れに注意が必要  
だろう。  
レベルが上がってくると原作のような安定した術師になる。  
攻撃型のビショップは強力な4属性魔法に嫉妬するかもしれない。

優先行動1~4に回復系や術系、5番目に「待機しろ」を入れると特攻しに行くことはほ  
ぼなくなるので、  
リアラの特攻ぶりに悩んでる人は作戦を一度見直してみよう

## 成長率(r)

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
10	372	187	29	32	119	119	124
45	1375	289	67	67	233	234	160
50	1519	301	73	72	249	251	165

60	1805	322	83	82	281	284	175
80	2378	362	105	102	346	350	195
100	2951	398	127	121	412	416	216
150	4384	485	181	171	574	580	267
200	5817	567	235	220	737	745	318
250	7250	650	290	270	900	910	370

## 戦闘台詞(r)

戦闘開始	「油断しないで！」
通常攻撃	「ふっ！えいっ！それっ！」
被ダメージ	「うっ！」「きゃあ！」
戦闘不能	「いやーっ！」
アイテム使用	「はい！」
OVL	「はあああっ！」
秘奥義	「具現せよ！精霊の結晶！アクアリムス！！」
戦闘勝利（楽勝）	「ふふっ、勝利勝利！」「甘い甘いっ」
戦闘勝利（普通）	「負けられないってね！」「お疲れ様」
戦闘勝利（辛勝）	「...負けられない！」「皆...大丈夫？」
敵対時戦闘開始	「相手になるわ！」

## ナナリー・フレッチ

[\[部分編集\]](#)  
[戻る](#)

年齢：19歳 性別：女性  
 身長：162cm 体重：49kg  
 声優：川上 とも子  
 称号：弓使い  
 職業：狩人  
 弓の名手。  
 スタン達を引き連れてアドリビトムに移籍してきた。  
 戦いに関しては男顔負けでありながら  
 同時に強い母性本能や家庭的な趣味なども持ち合わせている。

- 前作では戦闘不参加だったが、今回はめでたくプレイアブルキャラとなった。

## 特技・晶術(nf)

Lv	名称	TP	属性	倍率 (ヒット数)	タイプ	備考

初期	烈火閃	13	火	275 (100 175)	奥義	爆発する矢を放つ奥義。 斜め上（30度程度）の角度に向けて火炎の矢を放つ。 矢が命中するか一定距離に達すると爆発。 爆発は隣接している敵程度なら巻き込める範囲を持つ。 角度のおかげで当てにくく、 爆発に頼るにも距離を掴むのが難しい。
初期	ウインドスラッシュ	7	風	250 (125×2)	初級術	相手との距離に関係なく真空の刃を発生させる術。 推定詠唱時間：110F（約1.83秒） 熟練の手さばきで矢を3連射する特技。 屈んで矢を射るので小さい敵にも当てやすいが威力は低い。
初期	牙連閃	15	風	270 (90×3)	特技	屈むモーションが入るので通常攻撃から繋ぐ時は近距離から。 + 攻撃から繋いでも若干出始めに隙がある。
初期	アクアスパイク	8	水	285 (95×3)	初級術	高速回転させ圧縮した水を発射する術。 原作同様、標的が術者に近いほどHIT数が増す。 推定詠唱時間：110F（約1.83秒）
初期	フレイムドライブ	8	火	285 (95×3)	初級術	複数の火球弾が敵を狙う術。 追尾性能のある3発の火炎弾を放つ。 推定詠唱時間：110F（約1.83秒）
13	シャドウエッジ	13	闇	340 (170×2)	初級術	地面から発生した闇の刃が敵を貫く術。 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
15	虚空閃	21	-	500 (250×2)	奥義	空中から高速の矢で敵を狙い打つ奥義。 ジャンプして下斜め方向に向けて気を纏った矢を射かける。 ダッシュ中発動で斜めジャンプしながら撃つことも可能。
18	バーンストライク	15	火	620 (155×4)	中級術	地面で強力な爆発を起こす火炎弾を降らせる術。 ヒットバック効果が高いため敵の位置を固定させたい場合は注意。 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
21	墜陽閃	34	闇	900 (225×4)	奥義	攻撃中の敵に対して絶大な追尾性能を持つ奥義。
26	スラストファンク	21	風	840 (140×6)	中級術	無数の真空の刃で敵を切り裂く術。 原作と異なり、中範囲の敵を安定して攻撃可能。 推定詠唱時間：270F（約4.50秒）
29	扇水閃	34	水	1025 (205×5)	奥義	天に向かって5発の冷気を纏った矢を同時に放つ奥義。
33	スプラッシュ	24	水	925 (185×5)	中級術	連続的に水流を地面に叩き付ける術。 原作と異なり、一本の巨大な水柱で中範囲を攻撃する。 推定詠唱時間：330F（約5.50秒）

44	龍炎閃	34	火	750 (250×3)	奥義	数多の敵を貫通する炎の閃光を生み出す奥義。 目の前の地面から炎の龍を打ち上げ、前方に向けて解き放って攻撃する。 3D戦闘なので貫通性能の利便性についてはお察し。 初段を当てるには敵に接近する必要がある。 巨大な敵には6HITする。(250×6)=1500
45	ワイルドギース	1	-	5000 (450 350×13)	秘奥義 技系	中空に生み出した小太陽で攻撃した後、炎の矢を大量に放射して攻撃。 割と広範囲を攻撃可能。 原作と違って奥義から発動させるので注意。 古代より伝えられし浄化の炎を呼び起こす術。
49	エンシェントノヴァ	34	火	1660 (415×4)	上級 術	炎のビーム部分が主なダメージ源になるので実質単体攻撃になる。 メの爆発は中範囲を攻撃+ダウン効果。 推定詠唱時間：500F(約8.33秒)

## 立ち回り(nf)

原作ではウッドロウに並ぶ空気といわれるが、やはり今作においても中途半端な性能に仕上がっている。

だが、決して弱いわけではない。クリティカルUPとTP軽減をしっかりと付ければパーティの主砲に。

CPUは技を使いこなせていないので、技を撃つ際は自操作推奨。その際はTP軽減をお忘れなく。

CPUの燃費の悪さは最悪。虚空閃以外の術技を封印したほうが効率は良い。いっそ全部封印しても構わない。

狩人ではあるのだが弓技が6つしかなく、しかも秘技が存在しない。

墜陽閃は連携キャンセルしても繋がらず龍炎閃も敵に密着しないと繋がらない。

よって連携するなら牙連閃 虚空閃 or 烈火閃あたりに限定されるだろう。

しかしこの連携も距離に調整が必要で面倒くさい。

強いて言えば、弓に武器性能上昇やクリティカル率上昇がついたものを装備させれば味方の援護ができるぐらいか...

あまり日の目を浴びない彼女だが、大型のボスに強い。特に火・水・闇が弱点の敵にはかなり役に立つ。

このような敵には龍炎閃、扇氷閃、墜陽閃が光る。全段HITすることも多い。

世界樹の洞でこの条件に当てはまる3匹が出て来て彼女がいればかなり楽。

ユニセロスには普段用途の無い 攻撃も役に立つ。

チェスターと異なり、N攻撃から 攻撃等に隙無く移行できることや物理防御の高い敵に対してはある程度術で対応できるところぐらいがチェスターより秀でている点だろうか。

術攻撃力はそれほど高くないので術師としてもあまり期待はできないが、習得する術自体は扱いやすいものが多いため、できるかぎり術攻の高まる装備を与えてあげよう。

## 成長率(nf)

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
10	372	179	36	39	106	105	363
45	1375	278	83	83	207	222	415

50 1519 288 90 89 221 239 422  
 60 1805 309 103 101 250 272 437  
 100 2951 382 157 152 366 406 497  
 150 4384 466 225 214 510 574 571  
 250 7250 625 360 340 800 910 720

## 戦闘台詞(nf)

戦闘開始 「さっさと片付けるよ！」  
 通常攻撃 「えいっ！やあっ！そこっ！」  
 被ダメージ 「ううっ！」 「わあっ！」  
 戦闘不能 「後は…頼んだよ」  
 アイテム使用 「そらっ！」  
 OVL 「本気でいくよ！」  
 秘奥義 「その目にしかと焼き付けな！潰す！ワイルドギース！！」  
 戦闘勝利（楽勝） 「戦う前に気付くんだったね」「相手が悪かったねえ」  
 戦闘勝利（普通） 「話にならないねえ」「ま、こんなもんだね」  
 戦闘勝利（辛勝） 「なかなかやるねえ…」「全く…好き勝手してくれちゃって！」  
 敵対時戦闘開始 「ほーら！かかっといで！」

## ハロルド・ベルセリオス

[\[部分編集\]](#)  
[戻る](#)

年齢：23歳 性別：女性  
 身長：149cm 体重：35kg  
 声優：平松 晶子  
 称号：天才科学者  
 職業：科学者  
 自称天才科学者。  
 ナナリー達と同じギルドに所属していたが  
 トラブルを起こして失踪している。  
 好きな研究に没頭することに無上のよろこびを感じる。

- ・ 前作では戦闘不参加だったが、今回はめでたくプレイアブルキャラとなった。
- ・ 原作と違い、杖と短剣の両方は装備できない。

## 特技・晶術(hb)

Lv	名称	TP	属性	倍率 (ヒット数)	タイプ	備考

初期	キュア	21	無	-	治癒術	味方単体：最大HPの75%回復 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
初期	雷牙衝	15	光	275 (100×75 100)	特技	電撃の力を利用して敵を討つ特技
初期	華連撃	15	-	310 (100×2 110)	特技	自称華麗なる連続攻撃を行う特技
11	デルタレイ	8	光	315 (105×3)	初級術	三つの光弾を撃ち出す術 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
13	シャドウエッジ	13	闇	340 (170×2)	初級術	地面から発生した闇の刃が敵を貫く術 推定詠唱時間：160F（約2.67秒）
18	影閃剣	21	闇	380 (95×4)	特技	影に閃く神速の投剣を放つ特技
21	鏡影槍	24	闇	450 (450×1)	特技	魂に通ずる「影」を貫く特技
24	トリニティスパーク	15	光	570 (140×3 150)	初級術	稲妻を前方の敵に撃ち放つ術 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
26	ネガティブゲイト	21	闇	630 (90×7)	中級術	敵の動きを封じ込める魔空間を引き出す術 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
29	リザレクション	44	無	-	治癒術	味方のHPを60%回復させる。 戦闘中は範囲タイプで 範囲内に長くいれば最大まで回復する。 推定詠唱時間：220F（約3.67秒）
33	ブラッディクロス	24	闇	840 (280×3)	初級術	闇の刃から生じる呪いの波動を撃ち出す術 推定詠唱時間：270F（約4.50秒）
34	イービルスフィア	29	闇	1200 (240×5)	中級術	敵の動きを封じ込める魔空間を引き出す術 推定詠唱時間：約7秒
44	クラッシュガスト	29	水	1240 (155×8)	中級術	対象の敵に向かって氷の突風を巻き起こす術 推定詠唱時間：約7秒
45	プリンセス・オブ・ マーメイド	1	無	5200 (60×18 400 270×6 100×16 500)	秘奥義術系	異空間から荒れ狂う彗星を召喚する クレイジーコメットからマーメイドまでの連続攻撃
49	プリズムフラッシュ	29	光	1440 (120×12)	中級術	神の洗礼を受けた剣を雨のように降らせる術 推定詠唱時間：440F（約7.33秒） 古代より伝えられし浄化の炎を呼び起こす術
51	エンシェントノヴァ	34	火	1660 (415×4)	上級術	原作と異なり、炎のレーザー部分でまとまったダメージを与える為、実質的に単体攻撃となっている 最後の爆発は小範囲を攻撃可能 推定詠唱時間：500F（約8.33秒）

55	シャイニングスピア	34	光	1800 (120×13 240)	中級 術	光を纏った聖なる槍で敵を貫く術 推定詠唱時間：550F（約9.17秒）
56	インブレイスエンド	44	水	2120 (530×4)	上級 術	氷の棺に敵を閉じ込め「終焉」を与える術 推定詠唱時間：680F（約11.33秒）
60	ディバインセイバー	55	風	1800 (200×9)	上級 術	聖なる落雷で敵を討ち滅ぼす術 巨大ボスに対しては凶悪な威力を誇る。 ボス戦にどうぞ。 推定詠唱時間：740F（約12.33秒）
63	エクセキューション	56	闇	5300 (800×5 1300)	上級 術	漆黒の闇を出現させ、敵を無限の闇へと引きずり込む術 威力倍率が非常に高く、周囲をまとめて攻撃できる 推定詠唱時間：740F（約12.33秒）

## 立ち回り(hb)

術師としての性能は上々。術の独自性も随一。  
ディバインセイバーが風属性になったことで、使えない属性は地属性だけとなっている。  
高威力のエクセキューションやシャイニングスピアで敵をバンバン倒していける。  
その反面、広い範囲に攻撃が及ぶ術が少なめで、タイダルウェイブなどを使える術師と比べて複数の敵を巻き込みにくい所がある。状況にもよるが、威力より範囲を優先する場合はクラッシュガスト辺りがHIT数も安定しており、OVLゲージも貯めやすいだろう。  
回復役としてはキュアが最初から使えるものの、レイズデッドを使えないのが惜しいところ。  
リザレクションは、オートでの使用条件が厳しい（パーティ内二人のHPが20%以下）ため、今作では活躍の機会は少ないだろう。  
また、ディバインセイバーは原作のような破壊力は無く消費TPが激しいので基本は封印推奨。  
特技も覚えるが全キャラ中最下位の攻撃力の低さの持ち主なのでこちらも封印しましょう。  
秘奥義は威力倍率が中々高く、本人の術攻の高さもあって育てればかなりのものになる。ただし、HIT数が多い分、一発の威力が低いため、魔防が高い相手にはダメージが伸びにくい。世界樹後半の敵相手では、補正がないと大きなダメージは叩き出せない  
ので注意。  
いっそ、エクセキューションを連発したほうが状況によっては強い。  
秘奥義を確かな威力にし、強力な通常術を伸ばすためにも、ぜひ術攻撃力の高い杖を装備させよう。  
全体的に詠唱の長い術が多いので、スキルで詠唱短縮も重視することを忘れずに。

## 成長率(hb)

Lv	HP	TP	物攻	物防	術攻	術防	敏捷
10	345	187	27	33	119	122	119
45	1279	289	58	71	233	247	154
50	1412	301	63	76	249	265	159
60	1679	322	72	87	281	300	169
100	2746	398	107	129	412	443	209

150 4081 485 151 183 574 622 259  
250 6750 650 240 290 900 980 360

## 戦闘台詞(hb)

戦闘開始 「ぐふふ、データ採取開始！」  
被ダメージ 「わぁ」「痛っ！」  
戦闘不能 「何で私がああ...」  
アイテム使用 「ほれ」  
OVL 「ちょっと本気だしちゃーう！」  
秘奥義 「クレイジーコメット！トゥインクルスター！ミックスマスター！プリンセス・オブ・マーメイド！！」  
戦闘勝利（楽勝） 「私に勝てると思った～？」「む、はしゃぎすぎ？」  
戦闘勝利（普通） 「データ採取完了！」「すごいっしょ！」  
戦闘勝利（辛勝） 「サンプルにしちゃやるじゃない...」「データ更新しとかないとね...」  
敵対時戦闘開始 「いいデータ採らせてね」

---

## コメント欄

[デスティニー2ログ](#)

---

[オリジナル](#) [ファンタジア](#) [デスティニー](#) [エターニア](#) [デスティニー2](#) [シンフォニア](#) [リバーズ](#) [レジェンディア](#) [アピス](#) [テンペスト](#) [イノセンス](#) [ヴェスパリア](#) [サブライズ](#)

[一覧編集](#)