- 加入条件

2章開始直後加入
最低加入レベル：13

- 特性1：忠誠心は鼻から

初期習得
レミリアがカリスマブレイク時、カリスマ開放に失敗すると自爆する

- 特性2：瀟洒

初期習得
基本命中+10%

- 絆ボーナス

防御 敏捷

- その他ボーナス

・マジカルメイド
紅魔館図書館でマジカルメイドイベントを発生させると称号変化
杖、水･風･神聖の魔導書、魔法使いの技能書を装備可能になる

- 装備

拳 ナイフ （杖）
看板
結界 リボン 服

- 技能書

治癒 冷気 補助 （水 風 神聖）
格闘 ナイフ使い （魔法使い）
戦闘

- 弱点

対人

- 習得スキル

習得Lv	スキル名	備考
初期	低速移動	
	ミスディレクション	
	プライベートスクウェア	
	殺人ドール	オーバードライブ
	格闘家Lv1	
	ナイフ使いLv1	
17	ナイフ使いLv2	
26	パーフェクトスクウェア	
30	ナイフ使いLv3	

32	エターナルミーク	
35	ナイフ使いLv4	
37	ソウルスカルプチュア	オーバードライブ
40	ナイフ使いLv5	
3章永遠亭	夜霧の双影殺人鬼	サツキとの連携技
5章カズヤ戦前	トリニティスペル	難易度HARD以上 霊夢・魔理沙との連携技
絆イベント	咲夜の世界	第5段階で習得 EXオーバードライブ
サブイベント	コンセントレイト	マジカルメイドイベントにて習得
	魔法使いLv1	
	まじかる☆さくやちゃんスター	太陽の畑の洞窟イベント8の刻にて習得 オーバードライブ
	フェイタルマーダー	裏紅魔館の奥義伝承イベントで習得可能（必要レベル65）

- スペル詳細

分類	スペル名	消費MP	対象	効果	威力	属性	備考
攻撃	フェイタルマーダー	200	敵単体	連続攻撃（打撃2倍） 即死	-	ナイフ	ナイフ装備
スペルカード	ミスディレクション	30	敵全体	攻撃（打撃0.5倍）	-	ナイフ	ナイフ装備
	プライベートスクウェア	40	敵単体	時間停止（行動・回避不可）	-	-	
	パーフェクトスクウェア	70	敵全体	時間停止	-	-	
	エターナルミーク	85	敵ランダム	3回攻撃（打撃0.8倍）	-	ナイフ	ナイフ装備
補助	コンセントレイト	30	自分	精神上昇（精神+50%）	-	-	
	低速移動	10	自分	低速移動 （攻撃・防御・精神+20%　敏捷-50%）	-	-	
オーバードライブ	殺人ドール	20	敵ランダム	3回攻撃（打撃1.3倍）	-	ナイフ	ナイフ装備
	ソウルスカルプチュア	60	敵全体	5回攻撃（打撃1.6倍）	C	ナイフ	ナイフ装備
	まじかる☆さくやちゃんスター	398	敵全体	攻撃（精神2倍）　混乱	S	神聖	

EXオーバードライブ	咲夜の世界	160	敵全体	攻撃（打撃2倍）　時間停止	A	-	

- 連携技

参加キャラ	スキル名	必要Lv	消費MP	対象	効果	属性	備考
サツキ	夜霧の双影殺人鬼	-	170	敵全体	攻撃　防御無視	ナイフ	
霊夢 魔理沙	トリニティスペル		150				

- 総評

敏捷とMPの伸びが良く、回復･補助魔法を習得できるので、基本的には支援役になるだろう。
スペカ･ＯＤ共に打撃依存のものがほとんどだが、攻撃の伸びはあまり良くは無い。
マジカルメイドイベントをこなせば取得できる魔法の数も増えるが、精神の伸びもそう良い方では無い。
よって、咲夜自身に火力を求めるのは少々厳しい。
高い敏捷を活かした支援と時間停止による戦闘補助こそが咲夜の本領であろう。
特にノーマル前後では敵を含めた全体の、高難易度でも味方メンバー中最速のキャラとして活用すれば、切れた補助のかけ直し、戦闘不能や全体の回復などで非常に使える。
ＯＤゲージも個人で消費せずに連携技に使ったほうが有用な場合が多い。
それでもなお咲夜に火力を求めるなら、欲張らずに攻撃か精神かどちらかに特化し、Ｐアイテムも惜しまず注ぎ込む事。
高威力になった「ソウルスカルプチュア」や「まじかる☆さくやちゃんスター」はそれまでの苦労が報われる（はず）。

特性2の瀟洒は命中率+10%と地味だが、ナイフのような複数攻撃武器との相性はいいので思っている以上に役立っている（実感しにくいが）。
さすが瀟洒なメイドは目立たぬところで役に立つ。
また特性1：忠誠心は鼻からによって自爆の危険性があるので、レミリアと一緒に運用するときはカリスマ開放のタイミングに注意しよう。