

プロフィール

クラトス・アウリオン
CV: 立木文彦
所属国家: 神聖王国ヘイズル

「人に名を聞くときはまずは自分から名乗るものだ」
金で仕事を引き受ける、すご腕の傭兵。神聖王国ヘイズルの代表として雇われ、ユグドラシルバトルに参加する。
剣と術を使いこなし、いかなる時も冷静に振舞う歴戦の勇士である。
その物腰は一介の傭兵とは一線を画するものがあり、謎が多い。
『テイルズ オブ シンフォニア』より出演

使用可能条件

ユグドラシルバトル・ロイド&コレット編クリア

称号

名称	入手条件	効果
コンボ初心者	コンボ10Hit以上	HP+1% TP+1%
コンボ上級者	コンボ20Hit以上	HP+2% TP+1% TP回復+1%
コンボマスター	コンボ30Hit以上	TP+2% TP回復+2% 敏捷+2%
コンボキング	コンボ50Hit以上	TP+5% TP回復+5%
傭兵	初期称号	HP+2%
剣客	GP1000以上	物攻+2% 物防+1%
魔剣士	GP10000以上	物攻+2% 術攻+2%
戦神	GP20000以上	TP+2% 物攻+2% 物防+2%
闘神	GP30000以上	TP+2% 物攻+3% 術攻+3%
天上に反逆せし戦士	「サバイバルバトル」を10連勝	物攻+1% 術攻+4%
無敵のおやじ	「アーケードバトル」をクリア	HP+3% TP+3%
天に背きし男	「ユグドラシルバトル」クレス&クラトス編	術攻+2%
ヨボヨボおやじ	「ユグドラシルバトル」クレス&クラトス編	詠唱速度+4%
微笑みし男	「ユグドラシルバトル」クレス&クラトス編をクリア	術攻+2% 術防+2% 詠唱速度+3%
ダイマジン・・・？	「スペシャルバトル」11をクリア	物攻+4% 物防+4%
ユグドラマニア	「ユグドラシルバトル」をマニア以上でクリア	TP回復+10%
ユグドラマスター	「ユグドラシルバトル」をアンノウンでクリア	敏捷+10%

GP99999時のステータス

HP	1900	詠唱速度	130
TP	260	詠唱硬直	130
物理攻撃	190	ガード耐久	142
物理防御	210	OVL時間	140
術攻撃	190	TP回復	180
術防御	160	敏捷	50

立ち回り

技にかなり強力なものが多いので、物理攻撃主体がオススメか。
 しかし、秘奥義が術攻依存なので術攻撃も多少上げて置いた方がいい。
 術で攻める場合、範囲が広く総ダメージも高めのエアスラストがオススメ。これ一つで他の術を補える。
 ファーストエイドをチラつかせて突進力のある突き技で返り討ちにするのもいいだろう。
 守護方陣は回復効果+範囲攻撃と攻守共に強力な技であるが、発生は遅いので乱戦中の単発使用は控えたい。
 問題は攻めのバリエーションの少なさか。
 機動力や空中性能は今一つ、ガードブレイク技もないので、術+魔神剣で牽制しつつ正面から攻めるのが、基本戦法になる。
 またダウンさせる技は多いが、ダウン追撃できる技は持っていない。
 ちなみに、攻撃系の下級術を4つ覚えるのは彼のみである。
 OVLX時の魔神剣の連発速度は全キャラ中最高。ほぼ隙間無く撃てる。マジマジ受けるマジ受ける受けるマジ(ry
 やってみればわかります。
 術技は、原作で言うところのSタイプ仕様。

通常攻撃

通常攻撃はマイソロと違いスーパーブラスト仕様ではないので注意。
 通常攻撃のリーチは長いが、踏み込みが弱いので敵の動きを先読みして出すとノックバックでコンボが途切れる。
 先手を狙うのではなく、敵の攻撃を各種ステップで回避して後の先をとった方がいい。

術技

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
魔神剣	特技		10	1.0		初期	地を這う衝撃波を放つ特技
瞬迅剣	特技		10	1.2			強力な突きを繰り出す特技
閃空裂破	秘技		23	$0.7*3+0.8$			従来のシリーズとは違い下降時の突きで前進しない、V仕様
空破衝	秘技	風	15	2.0			風圧の力を使った強力な突進突き。
剛・魔神剣	秘技		20	$0.8*3$			

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
雷神剣	秘技	雷	22	0.9+1.5			剣で突いた敵に続けざまに雷を落として追撃する秘技
守護方陣	奥義	光	38	0.7*5		初期	自分の周囲に魔法陣を出現させ相手を攻撃する 範囲内の味方の体力を回復させることができる(2%*5)
紅蓮剣	奥義	火	25	1.2*2+1.2*3(火)			弾が着弾した地点に最大3HITする爆風が起こる
魔神閃空破	奥義		30	1.0+0.65*4+1.0			この技も従来のように最後に巻き上げた敵を吹き飛ばさない仕様
風雷神剣	奥義	風 雷	27	1.0+1.5			風圧とともに剣で敵を突き、続けざまに雷を落として追撃する奥義
閃光墜刃牙	奥義		35	0.6*3+0.8*3			余談だが、奥義後もう一度閃光墜刃牙で拾う事ができる。(閃光墜刃牙 閃光墜刃牙)
ウインドカッター	下級術	風	10	1.0*3		初期	
ライトニング	下級術	雷	10	1.50		初期	ダウン追撃可
ストーンブラスト	下級術	土	13	0.55*4			
ファイアボール	下級術	火	10	0.6*3			火球を放つ術
ファーストエイド	下級術	回復	10				
グレイブ	中級術	土	25	0.7+0.8*4			ダウン追撃可
エアスラスト	中級術	風	38	0.7*7			
サンダーブレード	中級術	雷	32	1.0+0.65*3			
イラプション	中級術	火	21	0.9*3			

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
ジャッジメント	上級術	光	70	1.5*n		GP2400 ~ 2500 ?	
シャイニング・バインド	秘奥義	光		0.8*7+1.2*9+3.5		GP2500	ダメージは術攻撃力に依存

コンボ

- 通常攻撃 雷神剣 風雷神剣 閃空裂破 閃光墜刃牙 シャイニング・バインド

風雷神剣の後追撃できるのを利用したスキル無しお手軽コンボ。
風雷神剣で浮いた敵が、落ち始めた所で入力するのがコツ。
上に段差がある所では使えないが、慣れれば割とすんなり入れられる。

- 通常攻撃×6 魔神剣 雷神剣 守護方陣 魔神剣 雷神剣 風雷神剣 守護方陣 シャイニング・バインド(24+18ヒット)

秘奥義発動までを34ヒット以内に抑えた、実用性重視の高威力キャンセルコンボ。二度目の守護方陣の時点で24ヒット。
守護方陣 シャイニング・バインドの所で受身を取られるので、ヒット数は途切れるが秘奥義には問題無く繋がる。
最後の守護方陣は、僅かにタイミングを遅らせて入力する事で、ヒット数が増える。
上に段差がある場合は、風雷神剣で相手を上に上げるので、その時点で秘奥義を発動させるか、飛ばして守護方陣に繋げると良い。

- どこでも

魔神剣 雷神剣 風雷神剣 閃光墜刃牙x2~3
(風雷神剣は受身不可でダウンなのでギリギリまで落として閃光墜刃牙で拾う。閃光墜刃牙の硬直が切れた瞬間もう一度閃光墜刃牙するとまた拾えるがどんどん高度があがる。)

- どこでも(要キャンセル2)

通常攻撃×n 魔神剣 雷神剣 閃光墜刃牙 魔神剣 閃光墜刃牙 シャイニング・バインド
(キャンセル2で閃光墜刃牙の後に魔神剣を入れるとこの魔神剣はヒットしないが閃光墜刃牙の直後に硬直なしで閃光墜刃牙をヒットさせることが出来る。)

- どこでも(要キャンセル2)

魔神剣 風雷神剣 魔神剣 風雷神剣 魔神閃空破 魔神剣 風雷神剣 魔神閃空破
魔神剣で硬直をキャンセルできることを利用したコンボ
魔神閃空破は風雷神剣後に接近してダウン直前に出すと最後までヒットする
魔神閃空破の最後の一撃を当て続ければ一応ループ可能(途中で気絶すると途切れる)

- 何も無い所(要キャンセル2,3)

魔神剣 雷神剣 閃光墜刃牙 風雷神剣 魔神剣 閃光墜刃牙 シャイニング・バインド

奥義を出すタイミングは掴んでおかないと出来ない。

- 魔神剣は当てない、閃光墜刃牙の準備用に使う
- (魔神剣 雷神剣 守護方陣)*2 閃光墜刃牙*n ovl 閃光墜刃牙*n 秘奥義 閃光墜刃牙 守護方陣

魔神剣 雷神剣 守護方陣 魔神剣 雷神剣 OVL (魔神剣 雷神剣 守護方陣)*2 閃光墜刃牙*n 秘奥義 閃光墜刃牙 守護方陣

要キャンセル2、3 リミッツキャンセル 壁際

難易度は高いが中々の高威力なコンボ。守護方陣が絡んでるおかげで地味に実戦でも使える。

秘奥義の後に相手と位置が逆になってしまうが閃光墜刃牙がカス当たりし、続けて守護方陣が当たる。

壁際以外だと秘奥義で吹っ飛ばしてしまうのでその後が続かない。

タイミングが非常にシビアだが閃光墜刃牙は最高3回まで続ける事ができる。

また、位置取りが難しいが、壁との距離がある程度あると秘奥義の後閃光墜刃牙で拾い最高3回ループで締める事もできる。

VS クラトス (CPU) 対策

近づくとコンボを決められたり守護方陣で迎撃（しかも回復のオプション付き）されるが、中距離でも紅蓮剣で攻撃されたりするので、詠唱中を狙うのがいいかもしれない。

またGPが高くなってくるとジャッジメントを使うことが多くなってくる。

ジャッジメントは詠唱時間が長いので、その隙を狙ou