

プロフィール

ジュディス
CV: 久川綾
所属国家: 自由都市連合ダイナ

「あら、私は誰の味方でもないわ」
自由都市連合に身を寄せるフリーランスの女性戦士。
現在は雇い主の意向に沿って行動しているが、真の目的は別にあるらしく、
ときたま「相棒」バウルと共にダイランティアを飛び回っている。
『テイルズ オブ ヴェスペリア』より出演

- 原作であればほど有用だったジャンプキャンセルは仕様変更で使えないスキルと化している。

使用可能条件

ユグドラシルバトル・ロイド&コレット編サブイベントとクレス&クラトス編サブイベントをクリア

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%
妖しき女戦士	初期称号	術防+2%
ビューティーランサー	GP1000以上	敏捷+3%
グレートランサー	GP10000以上	物攻+2% 物防+2%
ドラグーン	GP20000以上	HP+2% 物攻+2% 物防+2%
ハイ・ドラグーン	GP30000以上	HP+3% 物防+3% 術防+2%
イントゥザスカイ	「サバイバルバトル」を10連勝	TP+4% 敏捷+2%
蒼く轟く烈雷の龍	「アーケードバトル」をクリア	物攻+5% 敏捷+3%
グラマラス	キャラ開放時点で所持	HP+3% TP回復+2%
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	75
TP	220	詠唱硬直	75
物理攻撃	160	ガード耐久	142
物理防御	110	OVL時間	170
術攻撃	85	TP回復	170
術防御	140	敏捷	63

立ち回り

- 原作では空中戦も得意なキャラといった感じであったが今作では完全に空中戦に特化したキャラとなっている。
- 故に攻撃の主体となってくるのはほぼ空中コンボなため全体的にコンボの難易度が他のキャラより高めで、さらにステージの地形がコンボの安定性に大きく影響してくる。
 - 真の敵は対戦相手と言うよりはむしろステージそのものであるとも言える…。(主に頭上の床)
- ダウン追撃技も空中技も多く、かなりコンボに適したキャラである。
- 固有**スキル**のFストライクは、全体的に技のhit数が低めで狙いにくいだが、技後の追い打ちやジュディスでは難しいガード崩しに使える。
- コンボのときは残月は敵に当てるよりも壁に当ててキャンセルとして使った方が良い。
- 低空エリアルダッシュから空中 通常攻撃で飛びこむ戦法が優秀。距離を一瞬で詰めれるので相手の隙を突きやすい。
- エリアルエスケープつかけると、Cガードのように相手の攻撃を回避しながら裏回れる
- 地上戦はあまり得意ではないが、通常攻撃一段目と 通常攻撃二段目はリーチが長く比較的当てやすい。

通常攻撃

地上 N・ 槍で突く。どれだけコンボプラスを付けても2hitしかしない。
槍で突き上げる。一発目で浮かせ、二発目以降で空中攻撃に移行する。
蹴りから槍の振り回しに繋ぐ。三段攻撃で4hit (1 2 1)。二段目にダウン起こし効果あり。どれだけコンボプラスを付けても変わらない。

空中 N 槍を振り回す。コンボプラス無しで地上と併せて4hit。上と自分の向いている向きを攻撃する。

槍でさらに突き上げる。少し上昇する。地上と併せて4hit (スキルなし)。
槍で下向きに叩き、蹴りで落とす。hit数は多いが、次の攻撃に繋がらないときがある。相手との距離を一気に詰められる。
敵を横に吹き飛ばす。壁バウンドを利用してコンボを繋げられる。

Fストライク

- 空中と地上でモーションが異なる？
- 緑 間合いをとったあと、槍で叩きさらに追い打ちを掛ける。2hitし、2発目で相手をかなり吹き飛ばす。「邪魔邪魔」
- 青 敵を上空へ高く蹴り上げる。横軸が狭く当たりにくい。
- 赤 高く飛び、敵の上空へ瞬間移動し襲いかかる。月光みたいな感じ。「ジ・エンド！」

術技

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明	FS
天月旋	特技		10	地上:0.7+0.9 空中:1.0		初期	踏み込んでからサマーソルトキックを繰り出す。	地上 赤 0.5+0.0 青 0.0+2.5 空中 青 1.5
崩襲月	特技		18	0.9+1.0		初期	蹴り上げからカカト落としにつながる連続蹴り。	緑 1.0+2.0
神月烈破	特技		24	1.8		初期	槍の柄で突く。空中で出すと膝蹴りに変化。	赤 3.0
月牙	特技		16	1.2		GP500	ターゲットに向かって踏みつけジャンプを行う技。ダウン追撃可	赤 2.5
残月	特技		20	1.0*2		GP600	跳び上がった後、急降下アタック。途中で蹴り上げに変化する。壁に当たったらすぐにキャンセルできるように。ダウン追撃可	赤 1.0+1.0
如月	特技		28	0.8(地上)+0.4*3+0.7		GP900	後ろに跳び上がりつつ、連続で回転蹴りを行い、最後に蹴り飛ばす。	青 0.5+0.5+0.1+0.3+0.0 緑 0.0+0.0+0.0+0.0+1.5

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明	FS
月光	秘技		25	1.0+1.5		GP1100 ~ 1200?	相手の頭上に瞬間移動し、真下に槍を投げつけ爆発を起こす ダウン追撃可	緑 2.0+2.0
飛燕崩襲月	秘技		28	0.8*2+1.0*2		GP1500	飛燕月華と崩襲月の複合奥義	緑 0.7+0.7+2.0+2.0 空中発動時は1ヒット目が0.0
翔舞槍月閃	秘技		34	2.0*1		GP1700 ~ 1800?	ジャンプしながら槍を思い切り振り下ろす ダウン追撃可	青 3.5
月華天翔刃	秘技		36	1.3+1.0	x	GP2100	月影刃と天月旋の複合モーション	青 1.0+2.5
円月・鳶	奥義		22	0.8+0.7+1.6		初期	空中で2回転しながら槍を振り回す。 2回転目の攻撃は敵を大きく浮かせる。	青 0.7+0.0+2.0
月牙・鷹	奥義		28	1.6+1.0		GP1700 ~ 1800?	強化版の月牙。着地の際、地面に衝撃波を発生させ敵を浮かせる。 ダウン追撃可	赤 1.0+0.0 緑 0.0+3.0
月破墜迅脚	奥義		25	2.0		GP2300	後方にジャンプし、斜め下に滑空しながらキックを繰り返す ダウン追撃可	赤 2.5

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明	FS
煌華月衝閃	秘奥義	雷	1	2.0*1~11++2.0+1.2*8+2.5		GP2500	奥義の性質上、円月・鳶からのみ空中発動可能。雷部分は最大11HIT?	

コンボ

- 基本コンボ

地上通常 ×2 如月 飛燕崩襲月 月破墜迅脚

如月の蹴り落としはキャンセル。

- 低難度キャンセラーコンボ

通常攻撃×3 如月 円月・鳶 如月 飛燕崩襲月 月破墜迅脚 煌華月衝閃

通常攻撃3ヒット目は 入力で、2ヒット目から 入力でも問題無し。

円月・鳶 如月 飛燕崩襲月を最速で繋ぐ事と、月破墜迅脚をワテンボ遅らせて入力する事、なるべく障害物に引っ掛からない事に気を付ければ、比較的安定して最後まで入れられる。上の段差も一つ位なら、最後まで繋がられる。

- たまに失敗する

通常攻撃*6 (地上*2 空中*4) 如月 翔舞槍月閃 月牙・鷹

- 壁際でのみ使える？ループコンボ

通常数回 打ち上げ 天月旋 飛燕崩襲月 (ここで敵が打ち上がらないと次に繋がらない) 円月・鳶 如月 円月・鳶 如月 以下、円月・鳶 如月を限界が来るまで繰り返し

- 上に段差なし

通常適当 下通常2段攻撃から、(如月 円月・鳶)*n ジャンプして向き反転 如月 (打ち下ろし) 月光 月牙・鷹

見栄え重視

地上如月が生当てだと円月・鳶に繋がらないので、下通常等で浮かせてから当てる必要あり

向き反転は斜めジャンプがよさげ

月光 月牙・鷹はタイミングが少し難しい、月光2Hit目を目安にするとやりやすいかも

落とし穴からの復帰も出来るので月光 月牙・鷹だけでも地味に使える

OVL空中発動の吹き飛ばしからも繋がるのでそのまま秘奥義にも

- フィールド中央、上に段差なし

地上通常 2回 飛燕崩襲月 円月・鳶 硬直とけたら通常振り回し2段目ヒット 飛燕崩襲月 月破墜迅脚

方向さえ注意すれば後状況は恐ろしくいい。

確定ダウンだが横に広いマップだと走っても追撃が間に合わないくらい吹き飛ばすので、

月破墜迅脚からの追撃は壁際のみ。その場合上記ループ部分がつながる。

高さ調整に慣れると飛燕崩襲月からいろいろつなげられるようになる。
コツは円月・鷹を最速キャンセルして2ヒットにすること。

- 上に段差なし

低空翔舞槍月閃 キャンセルせずに円月・鷹 一瞬ジャンプして翔舞槍月閃 キャンセルせずに円月・鷹 (ここで相手が天井に当たらなければ如月に繋ぐ)

着地してダウン追い打ち低空翔舞槍月閃 キャンセルせずに円月・鷹 一瞬ジャンプして翔舞槍月閃 キャンセルせずに円月・鷹

如月はキャンセラー2なしでも繋がる、ダウン以降のコンボ(2行目)がループする
船の最下層など天井が遠い場合は如月でメないとダウンを奪えない
ヒット数あたりのダメージが高く、あまり相手のOVLを貯めずに大ダメージを与えられる
対人戦で低空翔舞槍月閃を当てるのは難しい、ダウン追い打ちから狙っていい

- 上に段差なし

月牙・鷹 如月 翔舞槍月閃 円月・鷹 ディレイ微J翔舞槍月閃 (青術式発生) 月牙・鷹 青FS (青FSダウン後最低空翔舞槍月閃 円月・鷹 ディレイ微J翔舞槍月閃 円月・鷹 青FS)*N

上記の翔舞円月ループを参考に青FSを混ぜてみたコンボ。
始動が月牙鷹なのは実戦で上から奇襲がそこそ狙いやすそうなので、省いて如月からでも可。
ループ前の翔舞の時点で発生する青魔方阵は、最速で月牙鷹にキャンセルした場合、
下降部分までFS入力猶予が持続するため、月牙鷹の下降を当てつつ青FSが連続ヒットする。
以降は上記コンボ同様翔舞円月でループ。
敵正面から開始する場合、ループ部分のディレイ翔舞は後方ジャンプで振り向き入力にしないと背面
当てになり円月が繋がらない。
月牙鷹始動からループ1セットまでで物防999に19HIT 8107Damage

- フィールド中央、上に段差なし

通常攻撃*4 (4発目空中) 如月 円月・鷹 如月 円月・鷹 OVL 如月 円月・鷹 青FS (着地後小ジャンプから) 月牙・鷹 煌華月衝閃

要キャンセラー2、リミッツキャンセル

上記同様に青FSを利用し、秘奥義につなぐコンボ、Hit数も秘奥義前に34Hitいかないため、カウンターOVLで逃げられる心配もない。

最初の如月は空中始動、そうでないと円月・鷹につながらないようだ。

また、このコンボは相手に青FSがたまっていなくて、なおかつ天井の高さがちょうどよくないと決まらない、港の上の広い所なんかは決めやすい。

天井までがあまりに遠いと1回目の円月・鷹で相手が大きく浮くため、ディレイや空中ジャンプで調整。(その場合キャンセラー不要)

逆に天井が近いと2回目の円月・鷹の最後の1発やOVLが外れたりする。

ちなみにOVL後は如月~FSを省略して月牙・鷹へつないでもいいし、着地後翔舞槍月閃で青FS

(こっちのほうが簡単)でもいい。

OVL後の如月は空中でも地上でも可。

- フィールド中央、上に段差なし

月光 月牙・鷹 如月 円月・鷹 如月 円月・鷹 通常*1 ジャンプキャンセル 通常*4 如月 円月・鷹~~

当てやすく、奇襲向きな月光からのコンボ。

月光からディレイをかけて鷹に繋ぐ事で、鷹が2HITし、ダメージアップをはかれるが基本的には如月までは最速で繋ぎ、鷹は移動に使うのが簡単でいい。

ジュディス自身は、Mapのどこからでもコンボ可能なレシピだが、

月光を放つ際には、しっかりと相手の方を向きながら放たないと

如月が裏周りし、円月・鷹が当たらない場合がある。

如月以降はアドリブでOK。翔舞槍月閃からコンボにいくのも格好いいし、

月光 月牙・鷹 如月 円月・鳶 如月 円月・鳶 からリミッツキャンセルなしでOVLがつながる事があるので

そこから、月光 ディレイ月牙・鷹 如月 月光 ディレイ月牙・鷹 秘奥義 等も狙える。

- 上に段差なし

如月 (蹴り下ろし前にキャンセルで) 月牙 月牙 翔舞槍月閃 (振り向き後キャンセルで) 円月・鳶 通常攻撃 如月 月牙 翔舞槍月閃

要キャンセル

月牙2回は1回にしてもいい。

円月・鳶後の通常はある程度位置調節も重要。

- 上に二つ以上段差なし

(低空円月・鳶*4 青FS) 低空円月・鳶~

お手軽ループ。

最速で拾い続けるとそのうち三段目がスカるので、少しひきつけてから拾う。

画面端や一つなら段差があってもループ可能で、円月・鳶の二段目を当てないようにすればダメージ効率も悪くない。

地上円月・鳶やダウン追撃の翔舞槍月閃からもループが入る。

青FSの繋ぎを少し遅らせると裏回れるので、足場が途切れる場合に狙っていくといい。

(下通常攻撃×2 如月)*n

場所をあまり問わないループコンボ。繋ぎは最速、下通常攻撃一段目は空振る場合がほとんどだが問題ない。

(下通常攻撃×2 如月 月光 月牙・鷹 如月)*n

上記の応用。キャンセル2が必要。

如月~は最後の蹴り後にキャンセル、月光は2ヒット後キャンセル(最速だと月牙が当たらない、要練習)、月牙・鷹~は如月の最後の蹴りが当たる高さで当てる。上記のループに飽きた場合にでもどうぞ。

N通常攻撃×2 上通常攻撃 空中N通常攻撃 エリアルダッシュ(相手の裏表、どちらにいてもよい) 空中N通常攻撃×2 空中前通常攻撃 (如月 月光 月牙・鷹)×2 OVL (如月 月光 月牙・鷹)×2 煌華月衝閃

キャンセル2、リミッツキャンセル、エリアルダッシュ、Aダッシュキャンセルが必要。

原作のジュディスらしく空中コンボを取り入れた魅せコン。Aジャンプキャンセルをつければ、さらに空中で通常攻撃を繋げられる。

通常攻撃はこのパターンでなくてもよいが、一番操作が簡単かと思われる。エリアルダッシュ前後は最速で。

()内の繋ぎは上記の説明を参照。特に如月の最後の蹴りを当てることと、月光 月牙・鷹をうまいこと繋げることに気をつけないと、秘奥義が裏に回るため要練習。

月光は、如月が受け身不可なため、多少遅くてもよい。というか、一番最初の月光は空中攻撃で結構高く上っているため、遅いほうがその後の月牙のタイミングが計りやすい。

魅せコンと書いたが、慣れれば相手のリミッツゲージの貯まり具合で、例えば、ループの数を減らしたり、OVL後、月光 月牙・鷹 秘奥義に変更などして臨機応変に対応できるうえ、如月で上の段差に乗ってしまったぐらいなら問題なく繋がるコンボ。

とはいえ、やはり地形には気をつけたほうがいいのは、ジュディスのコンボの前提。

空中n通常攻撃 Aジャンプキャンセル 空中n通常攻撃 Aジャンプキャンセル 空中n通常攻撃*n回

通常攻撃のみのハメ技。ステージの一番上まで着いたらn通常を連打してるだけでハメれる。

(壁際でダウン中の敵に対し) 月牙*n

ダウンを維持させることが前提なため気絶させたら終了。

VS ジュディス (CPU) 対策

全体的に技を単発で出すことが多く、外したときの隙も大きいので、ガードを固めて少しずつ削っていけばok。

戦闘台詞

戦闘開始	「お手柔らかに、ね？」 「あら、怖い顔」
通常攻撃	
被ダメージ	
気絶	
ダウン	
ダウン回復	
戦闘不能	
挑発	「あぁら、それだけ？」 「張り合いがないわね」
リミッツゲージ満タン	
OVL/OVLX	「本気、見せるわよ？」
秘奥義	「覚悟はいいかしら？ 来たれ雷！ 裁きを受けよ！ 煌華月衝閃！いがかかしら？」
勝利台詞（楽勝）	「楽しかったわ。また今度ね」
勝利台詞（普通）	
勝利台詞（辛勝）	