

プロフィール

ジェイド・カーティス
CV: 子安武人
所属国家: 新帝国ニーズホッグ

「眼鏡をかけた人に悪人はいませんから」
新帝国軍大佐。
国に『大いなる実り』を持ち帰るため、任務としてユグドラシルバトルに参加する。
軍属となる前は研究者として数々の功績を上げており、中には「禁忌」と呼ばれる危険な技術に触れたものもあって言われているが……?
『テイルズ オブ ジアビス』より出演

使用可能条件

ユグドラシルバトル・ルーク&ティア編クリア

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%
大佐	初期称号	物攻+1% 術攻+1%
譜術先生	GP1000以上	術攻+3%
譜術博士	GP10000以上	術攻+2% 術防+2%
譜術の深淵に触れし者	GP20000以上	TP+1% 術攻+5%
譜術マスター	GP30000以上	物攻+4% 術攻+2% 詠唱速度+2%
死霊使い	「サバイバルバトル」を10連勝	術攻+3% TP回復+2%
メガネの悪魔	「アーケードバトル」をクリア	術攻+3% 詠唱速度+3%
策をめぐらせる男	「ユグドラシルバトル」ジェイド&アニス編	術防+2%
A級危険人物?	「ユグドラシルバトル」ジェイド&アニス編	TP+3% 詠唱速度+3%
極悪人?	「ユグドラシルバトル」ジェイド&アニス編をクリア	物攻+3% 術攻+3%
早口男	「スペシャルバトル」12をクリア	術攻+1% 詠唱速度+5%
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	1600	詠唱速度	160
TP	260	詠唱硬直	160
物理攻撃	160	ガード耐久	142
物理防御	110	OVL時間	140
術攻撃	250	TP回復	195
術防御	170	敏捷	50

立ち回り

技と術が揃った万能型のキャラ...と言いたい所だが、物理攻撃はえらく貧弱。基本は術士として立ち回ることになるだろう。

初級術は牽制用のエナジーブラストかフォトン、中級術は詠唱が短めで牽制にも使えるタービュランス、縦範囲が広く横範囲も広めのフレアトーンード、範囲が広めで総ダメージも高めのセイントバブル、上級術は横範囲が広く高さもあるグランドダッシャーを使い分けるのがオススメ。

ディバインセイバーとメテオスウォームは当たりが安定しないので過信は禁物。

ユグドラシルバトルモードにおいて、某前衛役とのタイマンや三人を一度に相手しなくてはならないシーンがある。

前者はサブイベント、後者は分岐なので一応回避は可能。...だが、サブイベントはキャラ解放のため必須なのでやっぱり...

その時限定で物理能力を高くする事を推奨する。

迎撃は瞬迅槍 天衝墜牙槍が最安定。

瞬迅槍は踏み込みが強くリーチも長いので向かってくる敵に反撃するなら最適。

ただし単体で出すとガードされるされないにかかわらず反撃される場合があるので、必ず奥義までつなげること。

天衝墜牙槍は術技スロットとの兼ね合いもあるが、かなり遠くまで弾き飛ばすので入れておいて損はない。

Bステップキャンセルをつけて瞬迅槍 バックステップで逃げるのも手。

ちなみに岩砕烈迅槍は史上最も簡単な詠キャンとなる。

詠唱速度がある程度あれば、タービュランスなどに繋がる。エナジーブラスト・フォトンなら確定。

物理攻撃を高めておけばなかなか高威力なので、タイマンや複数を相手にする場合ではそれなりに使える。

対人戦なら相手のガードを翻弄して強引に崩すことも可能。

風塵皇旋衝、水塵渦龍槍は槍を頭上で回すモーションが入るので、発動がやや遅い。囲まれた時の対策などに使おうとすると痛い目にあう。

しかし後者は判定が長いので、起き攻めや迎撃には使えなくもない。

秘奥義は威力・範囲共にいまひとつ。

威力だけで言えばOVL状態でのグランドダッシャーやメテオスウォームの方がよほど高い。

確実にトドメを刺したい場合を除けば、使わないほうが無難。

通常攻撃

術技

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
瞬迅槍	特技		19	0.8		初期	すばやい踏み込みに合わせて、槍で攻撃する技。

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
天雷槍	特技	雷	23	0.8+1.0			槍を突き上げた後、前方に落雷の追い討ちをかける技。
天衝墜牙槍	奥義		28	1.0+1.2			突進突きから、突き上げで相手を貫く。
岩砕烈迅槍	奥義	土	30	0.8+1.2*3		GP1000	前方に岩を出現させ、突きで岩ごと破壊する。岩に当たった相手は一時的に動きを封じられる。
雷神旋風槍	奥義	雷	28	0.8+0.6*7			斬り上げで振り上げ、その際に雷撃の渦を発生させる技。
風塵皇旋衝	奥義	風	24	2.0			槍を地面に突き刺し、自分の周囲に竜巻を発生させる技。
水塵渦龍槍	奥義	水	32	0.9*5		GP1800	槍を地面に突き刺し、自分の周囲に水流の柱を発生させる技。
墜牙爆炎槍	奥義	火	35	1.0*2+0.6*2+1.0			突進突きから、突き上げを行う。突き上げた際に、槍先に炎の塊を発生させ敵を焼き尽くす。
エナジーブラスト	下級術	無	12	1.1		初期	ターゲットの位置に小規模な爆発を起こす。
フォトン	下級術	光	25	0.55+1.0		初期	ターゲットの位置に光弾を発生させる。
サンダーブレード	中級術	雷	32	1.0+0.65*3		初期	ターゲットの頭上に雷の剣を落とす術。地面に刺さると放電。
タービュランス	中級術	風	18	1.0*4		GP500	ターゲットの位置に小規模な竜巻を発生させ、敵を吹き飛ばす。
フレアトーン	中級術	火	35	0.7*6			ターゲットの位置に炎の竜巻を発生させる。
スプラッシュ	中級術	水	25	0.55*6			ターゲットの頭上に圧縮した水の塊を発生させ、そこから滝のような水流をたたきつける。
ロックブレイク	中級術	土	27	0.8*3+1.0			ターゲットの足元から巨大な岩を突き上げる。
イラプション	中級術	火	21	0.9*3			ターゲットを中心に溶岩の爆発を3回発生させる。

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
アイシクル レイン	中級 術	氷	20	1.0*1~12			ターゲットの頭上から氷玉を降らせる術。
セントバ ブル	中級 術	水	40	0.65*10		GP2300	ターゲット周辺に無数の泡を発生させ、時間差で連続破裂させる。
グラウンド ダッシャー	上級 術	土	52	1.1*9			ターゲットのいる地面に地震を起こし、大量の岩を噴出させる。
エクスプ ロード	上級 術	火	45	1.8*3			ターゲットの頭上から炎の弾が降り注ぎ、着弾すると爆発を起こす。
ディバイン セイバー	上級 術	雷	65	1.5*1~12		GP2500	ターゲットの左右から落雷を連続発生させ、最後に巨大な雷を中心に落とす。
メテオス ウォーム	上級 術	無	75	1.6*2~24		GP2800	上空から隕石の球を複数落とす術。 隕石は空中床を貫通し、地面に当たると爆発を起こす。
ミスティッ ク・ケージ	秘 奥義		1	10.0		GP2500	

コンボ

- スプラッシュ 通常攻撃×n 岩砕烈迅槍(フォトンorエナジーブラスト)

詠唱硬直700以上前提、要マジックキャンセル2。

スペルキープもあるとやりやすい。

スプラッシュを至近距離で発動すれば通常攻撃に繋がるので、適当に殴って岩砕 フォトン。

最大の利点は、ガードしきるのが難しいこと。

スプラッシュの判定消失 通常攻撃ヒットまでの間が非常に短く、マジックガードを解いて物理防御に移行するのは非常に困難。

スプラッシュは威力こそ低いものの発生が早く当てやすいので、対人・CPUどちらでも使っていける。

タイマンなら岩砕詠キャンに持ち込むのもあり。

- 通常攻撃×n 天雷槍 岩砕烈迅槍 天雷槍 岩砕烈迅槍 墜牙爆炎槍

要キャンセル2,3。

物攻よりも術攻を上げたほうが何かと便利な前衛コンボ。

ただしあまり安定しない上に、敵をまとめて攻撃すると失敗する可能性が極めて高いため注意。

岩砕烈迅槍は突きをした後に次へいったほうがヒットを稼げる。

残った一箇所にはディバインセイバーあたりで秘奥義を狙ったほうがいいかも。

完全に前衛で行くなら二回目の天雷槍の前に瞬迅槍を入れると安定する。

- (風塵皇旋衝 岩砕烈迅槍 詠キャン)×n

要キャンセラー3、マジックキャンセル2。

岩砕烈迅槍は岩だけ当てる。
物理攻撃特化カスタマイズかつ指差し棒装備ならかなりの高効率を誇るコンボ。
物防999の相手でも20HITいかに沈みます。
ただし隙が大きく範囲も広くないのでタイマン用。
まあ術のほうが(ry

VS ジェイド (CPU) 対策

特技、奥義の性能はあんまり良くなく通常攻撃もあんまり性能はいいとは言えないので、近距離戦は少し苦手。しかし天雷槍など相手を迎撃する分だけには結構優秀。
術はやはり術師なので威力が高く高性能。しかし、似たような術を覚えるキャラは他にもいるので、それらと比べると少し見劣りする。
しかし、近距離～遠距離まで全て一応できるため万能キャラではある。
因みにミスティックケージは狙われると回避不能だが、意外と範囲は狭い。ばらけて戦えばまとめ死にすることもないため極力味方には近づかないようにしましょう。

VS ジェイド (対人) 対策

放置は厳禁。メテオスームやディバインセイバーなど、威力の高い術が飛んでくる。
近距離戦に持ち込めば紙装甲+特技奥義の性能からして比較的楽倒せる。しかし、天衝墜牙槍等で距離を離され上級術でサヨナラされないように気をつけよう。

戦闘台詞

戦闘開始	「では、いきますか」「ははー、大変そうですねー」
通常攻撃	「はっ!」「ほらっ!」「てりゃっ!」「どうです?」
被ダメージ	「ぐわっ!」
気絶	「うう、やりますねえ・・・」
ダウン	「がああっ!」「ぐはっ!」
ダウン回復	「ふっ」
戦闘不能	「油断・・・しましたか・・・」「私の落ち度です・・・」
挑発	「いつでもいいですよー?」「やれやれ、まるで新兵ですね」
リミッツゲージ満タン	「さあ、これからですよ!」
OVL/OVLX	「さあ、行きますよ!」「(対抗時)いい加減になさい!」
秘奥義	「大人げなくいきますよ・・・旋律の戒めよ。死霊使いの名の下に具現せよ。ミスティック・ケージ!」
勝利台詞(楽勝)	「いけませんねえ。もっと命を大事にしては?」「手加減が欲しかったですか?これは失礼」
勝利台詞(普通)	「まずまずでしたね」
勝利台詞(辛勝)	「いやー、大変でしたねえ」「いやー、やれば何とかなる物ですねえ。」