

## プロフィール

マオ  
CV：渡辺明乃  
所属国家：自由都市連合ダイイン

「あーっ、お兄さん、ボクたちを甘く見てるでしょ!」  
自由都市連合代表のシグルス。3年前の大会にも出場しており、幼い外見にそぐわぬ術の腕前を持つ。  
前回大会で起きた事件で生き別れてしまったパートナーを探すため、再びユグドラシルバトルに参加する。  
『テイルズ オブ リバース』より出演。

## 使用可能条件

- ユグドラシルバトル「ユーリ&ファラ編」クリア。[カイウス](#)も同時出現。

## 称号

名称	入手条件	効果
コンボ初心者	10HIT以上を達成	HP+1% TP+1%
コンボ上級者	20HIT以上を達成	HP+2% TP+1% TP回復+1%
コンボマスター	30HIT以上を達成	TP+2% TP回復+2% 敏捷+2%
コンボキング	50HIT以上を達成	TP+5% TP回復+5%
術使いの少年	初期	術攻撃+2%
炎の術士	GP1000以上を達成	術攻撃+3%
サラマンダー	GP10000以上を達成	TP+2% 術攻撃+2%
イフリート	GP20000以上を達成	HP+2% TP+2% 物理防御+2%
フェニックス	GP30000以上を達成	HP+5% 物理防御+3%
炎の申し子	「サバイバルバトル」を10連勝	術攻撃+2% 術防御+2% 詠唱速度+2%
魔法少年	「アーケードバトル」クリア(8連勝)	術攻撃+3% 詠唱速度+3%
ボクはマオ!	「マオ&カイウス編」で取得	物理攻撃+2% 術攻撃+1%
世界をくるわせ る者	「マオ&カイウス編」で取得	HP+2% 術攻撃+3%
世界樹の子	「マオ&カイウス編」クリア時に取得	物理防御+2% 術攻撃+2% 術 防御+2%
ユグドラマニア	「ユグドラシルバトル」最終戦をマニアで クリア	TP回復+10%
ユグドラマス ター	「ユグドラシルバトル」最終戦をアンノウ ンでクリア	敏捷+10%

## GP99999時のステータス

HP	1600	詠唱速度	130
----	------	------	-----

TP	300	詠唱硬直	190
物理攻撃	120	ガード耐久	115
物理防御	110	OVL時間	140
術攻撃	190	TP回復	195
術防御	220	敏捷	69

## 立ち回り

- 初級術は牽制用に横に広めなアーチシェイド、中級術は範囲が広く総ダメージが高いゲイルスラッシュ、上級術は縦範囲が広く横範囲も広めで総ダメージも高いファイフルストームを使い分けるのがオススメ。
- マオ本人から出る術が多い。F・フレイムは中級術のため通常攻撃からの連携は出来ない。
- スキル「スペルキープ」で詠唱時間を蓄積しながら戦うのがベター。  
「スペルキープ」は仰け反り以外に任意の詠唱キャンセルにも作用する。  
詠唱待機などを利用し、詠唱完了した術をキープすれば即座に術を出すことが可能。
- 特に「エイミングヒート」や「ディザスターロア」は、スキル「スペルキープ」が必須になる。  
できる限り詠唱を蓄積したものをキープして飛び道具として使用したい。
- スキルは「スペルキープ」を始めとした術強化用のものの他に、移動強化関係を入れておくと心強い。  
「ロングジャンプ」「ハイジャンプ」「エリアルエスケープ」で安全に敵との距離を引き離したり、  
「クイックステップ」「ステップキャンセル」「スウェーステップ」で敵の攻撃を抜けてつ即座に次の行動に移ったり等。
- 詠唱し終わってから術発動までが短いため、スペルチャージで通常から繋げることも可能。吹き飛ばし効果のあるフレアショットはオススメ。他2つは反撃を食らうのでやめておきましょう。
- CPU操作の場合、結構な頻度で通常攻撃を出す模様。  
ステータスエディットの「物理攻撃」や、スキル「ストレンクス」に振るのも手。
- CPUはF・フレイムやエイミングヒートやディザスターロアを適当に出すので注意。この3つは外しておくのが吉。

## 通常攻撃

- トンファー攻撃は一回の攻撃で2HITする仕様。
- 上空攻撃、ジャンプ攻撃以外はどれも似たような性能。
- 射程は短めなので注意。

## 術技

名称	種類	属性	TP	倍率	習得	説明
アーチシェイド	下級術	闇	18	0.70×2	初期	敵の位置に闇のアーチを生み出して攻撃。 即牽制の要、ウインドエッジとはお好みで。
ウインドエッジ	下級術	風	17	0.65×2	初期	敵を風で切り裂いて攻撃。 こちらも即牽制で使え、アーチシェイドとはお好みで。
フレアショット	下級術	火	22	1.20	初期	火球を放って攻撃。ヒットすると大きく吹き飛ばす。 スペルチャージを使い、通常攻撃から繋ぐのに最適。

名称	種類	属性	TP	倍率	習得	説明
ガステー ネイル	中級術	風	37	1.00 × 4		風で4回切り裂く。範囲が広く敵を多く巻き込みやすいが、ゲイルスラッシュよりは威力が低い。 巨大なウィンドエッジのようなもので、当てやすいがヒット数の安定性は微妙。
バーンスト ライク	中級術	火	28	1.20 × 3		敵の頭上に降り注ぐ3発の火炎弾を炸裂させて攻撃。 火炎弾はヒットバック効果が大きく、敵を押し出す力が強い。
ネガティブ ゲイト	中級術	闇	37	0.45 × 11		敵の周囲に黒い衝撃波を引き起こす。範囲が広い代わりに威力はブラディクロスより低め。 プレーンな性能で扱いやすいが、威力が低いのが難点。
ゲイルス ラッシュ	中級術	風	24	0.80 × 9	GP1600	ターゲットの周囲に鎌鼬を起こす。 <b>威力、発生ともかなり優秀でおそらく主力牽制。</b> 中級術としては最高峰の威力を持つが、硬直が非常に長い点に注意。
ブラディ クロス	中級術	闇	32	1.20 × 2 + 1.00		敵を闇のオーラで浮かせた後、黒い十字に変化させて切り裂く。 威力が高く、発生がかなり早い上にターゲットの位置に攻撃判定が出るので安定性抜群。 ジャンプしている相手に対して非常に強い。
F・フレイム	中級術	火	24	1.50*2	GP2500以上?	術者の周囲に炎を発生させて吹き飛ばす。 原作と違い術仕様。補正なしでも非常に詠唱が短い。 攻撃判定は <b>術者の極近くにしかない</b> ので注意。 縦は若干広く一段上にいるキャラにも届くが正直あまり使えない。 普通は吹き飛ばすので当たらないが、壁際で使った時や仰け反らない敵相手には2HITする。
フィアフル ストーム	上級術	風	65	0.70 × 17	初期	ターゲットのいる地面から巨大な竜巻を出現させて攻撃。 威力、範囲、浮かし効果が高く、非常に使いやすい。
エイミング ヒート	上級術	火	50	1.00 × 9		術者の前方遠距離を炎の帯で攻撃。 <b>ラインを合わせないといけない上に射程に限界がある。</b>

名称	種類	属性	TP	倍率	習得	説明
ディザスターロア	上級術	風	60	1.10×8	GP2500以上？	術者の前方に闇の龍を解き放つ。威力は高いが軸合わせが必要。 自動で測的してくれたRM2と違い、適当に出すとどこでもいいから葬り去っちゃえになるので注意。 <b>何故か表記は風属性だが、ちゃんと闇属性。</b>
ブレイジンググハーツ	上級術	火	58	1.50×5	GP2700以上？	2発の火炎弾を標的に向けて放射、衝突時に爆発させて攻撃。 ゆったりと飛んで行く火炎弾の命中率は疑わしい。 衝突時の爆発もさほど範囲が広くない。 弾は障害物に当たると消えるため、ステージ最下段で使うと下の弾が消えることがあるので注意。
インフェルノドライブ	秘奥義	火	1	0.70×6 + 0.60×13 + 0.90× 17 + 1.53	GP2500	大量の炎を浴びせ掛けて攻撃する秘奥義。 原作は合体秘奥義だったが今回は単独発動。詠唱台詞はオリジナル。 37HIT確定なので「コンボマスター」まではコレを使うだけで取れる。

## コンボ

- (エイミングヒート )フレアショットをスペルチャージ 通常攻撃n回 フレアショット発動

近接でマオを使いたい人向けの接近用コンボ。フレアショットは吹き飛ばすので反撃も食らわない。エイミングヒートは敏捷や敵との距離によっては当たらないため、省いてもいい。

## VS マオ (CPU) 対策

- 素早く逃げ回るが、上級術は非常に詠唱時間が長いのであまり脅威にはならない。  
詠唱が完了したとしても「エイミングヒート」で結局無駄撃ちになっている場合も。
- 「ウィンドエッジ」などの下級術で前衛のサポートをされると厄介なのでそういう場合は早めに倒すと良い。
- 通常攻撃は射程が短いのでなに気に気にすることはない。
- 秘奥義だけは出させたくないが、こちらも秘奥義を出すか、あるいは先に始末する程度と対処法は限られる。

## 戦闘台詞

戦闘開始	「楽しめそうだね！」「何か、強そうなんですけど！」
通常攻撃	「えいっ！」「よっ！」「たあっ！」
被ダメージ	
気絶	「お星様が・・・」

ダウン	「うっ!」「うわぁっ!」
ダウン回復	
戦闘不能	「やられた・・・」
挑発	「ちょっと休憩しようかな～?」「ほらほら～」
リミッツゲージ満タン	「じゃーん!」
OVL/OVLX	「いっくよー!」
秘奥義	「うおおお!真紅の爆炎!かの者を打ち碎け!逃さない!インフェルノドライブ!」
勝利台詞(楽勝)	「まっ、当然だネ!」「マオ、余裕勝ちの巻!」
勝利台詞(普通)	
勝利台詞(辛勝)	「もぉ～、いったいなぁ・・・」