

## プロフィール

セネル・クーリッジ  
CV: 鈴村健一  
所属国家: 自由都市連合ダイナ

「俺には見つけたい大切な人がいるんだ!」  
精霊闘技島へシグルスを乗せて出航する船の番人。  
海上警備士(マリントルーパー)として医術の心得もある。  
かつて海で生き別れてしまった妹のことで心を痛めており、妹を想うあまりに感情的になってしまうことがある。  
『テイルズ オブ レジェンディア』より出演

- ふっはっくらは今回も健在。
- ただし時々ふっはってりゃになる

## 使用可能条件

- ユグドラシルバトルモード・スタン編の「？」のイベントを見る(戦闘無し)
- ユグドラシルバトルモード・ジェイド&アニス編に出現する「？」でジェイドとセネルのタイマンに勝利する(最初の方から登場する。西の森の中)
- ユグドラシルバトルモード・マオ&カイウス編で新たに登場する「？」のイベントを見る(戦闘無し)

## 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%
海上警備兵	初期	物攻+2%
闘士	GP1000以上を達成	物防+2% 術防+1%
霸王	GP10000以上を達成	HP+1% 物攻+3%
武帝	GP20000以上を達成	HP+3% TP+3%
闘神	GP30000以上を達成	物攻+3% 物防+3% 術防+2%
真の格闘家	「サバイバルバトル」を10連勝	HP+2% TP+2% 物攻+2%
高速の拳	「アーケードバトル」をクリア	敏捷+5%
兄バカ	キャラ開放時点で所持	術防+3%
音速の戦士	「スペシャルバトル」9をクリア	TP+2% 敏捷+3%
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%
ふっはっくらはマスター	「ユグドラシルバトル」をアンノウでクリア	敏捷+10%

名称	入手条件	効果
セネル_ガン攻め	モバイル連動 (10Webガルド)	TP+5% 物攻+5% 術攻+5% OVL+5% HP-5% 物防-5% 術防-5% 耐久-5%
セネル_ガン守り	モバイル連動 (10Webガルド)	HP+5% 物防+5% 術防+5% 耐久+5% TP-5% 物攻-5% 術攻-5% OVL-5%
ツンツンヘアー	モバイル連動 (500Webガルド)	TP回復+10% TP-10%
バーサーカー	モバイル連動 (750Webガルド)	物攻+10% 敏捷+5% 物防-10% 術防-5%
神速の拳	モバイル連動 (1000Webガルド)	物攻+10% 敏捷+10% 物防-10% OVL-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	190	ガード耐久	142
物理防御	150	OVL時間	140
術攻撃	85	TP回復	170
術防御	110	敏捷	69

### 立ち回り

- 原作同様地上戦特化タイプ。飛燕連脚とジャンプ蹴りくらいしか対空技は無い。殆どの技がダウン効果あり。
- 基本的にはコンボ<<<<一発タイプなので初心者～中級者向け
- 輪舞噴竜連撃と飛連幻竜拳は、最初の特技が出た時点で秘奥義に連携可能。
- 神竜撃のような秘技であっても、始動技からキャンセルは可。流石に秘奥義には繋がられないが。
- 幻竜拳の飛び込みは多少の距離が空いていても一瞬で移動するのでコンボの起点に最適。魔神幻竜拳も同様。
- 万物神追撃は奥義のコンボ中に壁際でバウンドすると中断してしまうことがある。投げ=ダウン技と連携してコンボを繋げよう。今回はキャンセルとの併用で奥義からも連携可能に。
- 万物神追撃はヒット数が少ない分一発当たりのダメージが高めで、物理防御が高めの相手にもダメージが通りやすい。
- 軽岩 礫岩 巨岩の順に威力が少しずつ上がるが、極端な差はないのでお好みで選んでも構わない。投げは秘技扱いだが、基本的に奥義には殆ど繋がられない。コンボの締めにするのがベター。ただし、壁際なら軽岩砕落撃からは剛招来や臥竜砕など出の早い技が繋がる。
- 飛燕連脚は今作のセネルが使える唯一の飛び技だが、他の技に空コン性能が無いことで空中でコンボが繋がらないため、どの特技奥義とも連携が出来ない。単発仕様と割り切ろう。
- 剛招来はダウン効果があり、投げ技用のダウン技としても使える。対空迎撃にもなる。
- 輪舞爆牙弾や砕牙爆竜拳等の連撃系は複数巻き込みやすく乱戦に強い。竜牙と連続で繋がれば1コンボで複数沈めることも。
- 魔神拳・竜牙は出が遅いのが難点だが、発動から0.1秒ほどで鋼体付加、ガード崩しに、ダウンした相手に連続で使用することで(剛招来が必要な相手もいるが)、簡易ループコンボも成立する。
- なので、魔神拳・竜牙によるダウン追撃の方が、投げ技よりも効率がいい。

## 通常攻撃

- N及び前

ジャブ フック アッパー

- 下

ローキック ローキック 足払い

何故かローなのに浮かぶ。ダウンしている相手を蹴って受身とらせることで早く起き上がらせられるが、投げたほうがダメージ的にもお得。

- 上

ハイキック ハイキック 回し蹴り  
これも浮く。しかも奇妙なベクトルで。

- 空中

かかと落とし

下ベクトルで吹き飛ばす。術技へのキャンセルもできず、ただ浮いている相手を床に縛り付けるものと考えたほうがいい。

## 術技

名称	種類	属性	TP	威力倍率	空中	GB	習得	説明
噴竜撃	特技		15	1.0 + 0.8			-	ジャンプアッパー後にかかと落としで追撃する連続攻撃
幻竜拳	特技		8	1.1			-	踏み込みながら繰り出すストレートパンチ 一瞬で間合いを詰められるのでコンボの始動技として最適
剛招来	特技		18	0.55			-	周囲に対して攻撃判定がある。受け身不能時間が長い ほぼ原作で言う迫撃剛招来化している
魔神拳	特技		8	1.0			300	地を這う衝撃波を放つ ダウン追撃可
迫撃掌	特技		12	0.8 × 2			500	右ストレートから低空フックに繋げてダウンさせる技。
飛燕連脚	特技		23	0.6 × 4			700	空中に飛び上がって4連続の蹴りを放つ。 空中における移動技としても需要が高い
輪舞旋風	特技		14	0.8 × 2			1000	後ろ回し蹴りで敵を引き寄せせる

名称	種類	属性	TP	威力倍率	空中	GB	習得	説明
臥竜碎	特技		18	1.5			1500	踏み込みながら強烈なアッパーを打つ
神竜撃	秘技		15	$1.0 \times 2 + 0.8$			800	踏み込みストレートからアッパーへと繋ぐ技
軽岩碎落撃	秘技		24	2.0			1300	なぜか食らった相手の表情が攻撃時のものになっている。 すぐ上に天井があると当たらない。
獅子戦吼	秘技		24	$0.7 + 2.0$			1400	頭突きの後、獅子の闘気で吹き飛ばすガードブレイク技
礫岩迫落撃	秘技		36	2.5			1700	敵を振り回して投げる技 たとえ頭側から始動しても足を捉まえてる。
巨岩裂落撃	秘技		48	3.0			2500	敵を頭上に高々と持ち上げてそのまま前方に頭から叩き落す技。いわゆるパワーボム。なお、投げ技の威力はTP比例
爆牙弾	奥義		33	$0.5 \times 7 + 1.0$			-	連牙弾の後、敵を蹴り飛ばしダウンさせる
魔神幻竜拳	奥義		18	$0.8 \times 3 + 1.0$			1100	魔神拳 & 幻竜拳の複合奥義
連牙飛燕脚	奥義		38	$0.5 \times 6 + 0.8 + 0.6 \times 2 + 1.2(\text{火})$			1800	連牙弾 & 飛燕連脚の複合奥義 どう言う訳か最後の蹴りに火属性が付いている。飛連幻竜拳と動作が同じなのでその影響？
飛連幻竜拳	奥義	火	28	$0.8 \times 4 + 1.2(\text{火})$			1900	飛燕連脚 & 幻竜拳の複合奥義 最後の蹴りのみ火属性 最初の幻竜拳でキャンセル可
魔神拳・竜牙	奥義		24	$1.2 \times 3$			2000	溜めモーション中は鋼体を得る ダウン追撃可 単発だと始動から発動までほんのわずかだが溜めがあるので、確実に当てるためにも特技との連携で使っていきたい
輪舞爆牙弾	奥義		43	$0.8 \times 3 + 0.5 \times 6 + 0.8$			2100	輪舞旋風 & 爆牙弾の複合奥義
碎臥爆竜拳	奥義		28	$0.6 \times 5 + 1.2$			2200	爆竜拳 & 臥竜碎の複合奥義
竜鳳天駆	奥義	火	35	$2.4 + 1.5(\text{火})$			2400	臥竜碎 & 鳳凰天駆の複合奥義 始動の臥竜碎が当たらないと技自体が中断する

名称	種類	属性	TP	威力倍率	空中	GB 習得	説明
輪舞 噴竜 連撃	奥義		30	0.8×3+0.6+0.5		2700	輪舞旋風 & 噴竜撃の複合奥義 最初の輪舞旋風でキャンセル可
万物 神追 撃	秘奥義			1.0+2.0+6.0+9.0		2500	巨岩裂落撃 礫岩迫落撃 軽岩碎落撃の複合モーション。 タイムストップ状態の敵には途中で発動が止まるので注意 また壁際で発動した時や、敵を掴み逃しても発動が止まる 基本的には単体専用の秘奥義ではあるが、 始動時点での迫撃掌部分と締め爆破の部分には全体判定アリ。 仕留め損ねた敵に対しては各種投げが繋がる

## 投げ技について

今作では完全に単体用。発動中は自分も当たっている敵も無敵となり、敵の重量・向いている方向などは関係なく投げられるようになっている。  
 原作では投げモーション中には周りの敵キャラにも「巻き込み」が発生したが、今作では巻き込み判定は存在しない。秘奥義を除いて。  
 ダメージ係数の高さからか、物防999の相手でもまとまったダメージを入れられる。  
 一度投げ技を当てたら、その後敵が一度ダウン状態から抜けるまで投げ技は当たらない。  
 一回のダウンで一度だけの投げが投げ技のルールとなっている。  
 だが秘奥義は投げ技のルールの中に適用されていないのか、万物の後からのみコンボを繋げることが可能。  
 アワーグラスでダウン状態の敵を止めてから使うと変なことになるので注意。軽岩碎落撃と巨岩裂落撃は動きはするがダメージは与えられない。  
 万物神追撃は発動する際に奥義でフッ飛ばしていて対象との間に距離が空いてると、始動の迫撃掌が空ぶってしまい不発に終わるが、対象との距離が万物モーションのフレームに入るほど近い距離であった場合に限り、迫撃掌が外れても「吸い込み」が発生し、明らかに拳が届いていないのに対象に打撃音と共に迫撃掌の当たり判定がつき、強制的に投げられモーションに移行させて秘奥義に繋がることがある。

## コンボ

- 剛招来 通常攻撃×6 輪舞旋風 輪舞爆牙弾 輪舞旋風 輪舞爆牙弾 魔神拳・竜牙 万物神追撃 (36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。魔神拳・竜牙の時点で31ヒット。  
 輪舞爆牙弾は輪舞旋風から繋ぐと最初の回し蹴りが3ヒットし、攻撃後即投げに移行できる。  
 投げ技をセットする場合は、剛招来か魔神拳・竜牙のどちらかと交換で。

- 通常攻撃×6 クリティカルガードキャンセル 通常攻撃×6 輪舞旋風 輪舞爆牙弾 輪舞旋風 輪舞爆牙弾 各種投げ

キャンセル2、Cガードキャンセル、ステップキャンセル必須。  
 輪舞爆牙弾は最後の相手を吹き飛ばす蹴の前にキャンセルできるポイントがあるため、スムーズにつながり、その場で攻撃し続けるので狭い足場でも安定。  
 最後に相手が目の前でダウンするので好きな投げを決めてやろう。

秘技は安定しないので入れないほうがいい。

ガードされたときは途中で魔神拳・竜牙を混ぜてガードを崩してやるといい。

ちなみに、魔神拳・竜牙はHIT後、最速で繋げば相手を地面に貼り付けたままコンボを継続できる。

- 魔神拳 魔神幻竜拳 魔神拳 魔神幻竜拳 飛連幻竜拳 各種投げ

キャンセル2、キャンセル3が必要。

中距離から入るお手軽コンボ。魔神幻竜拳の踏み込みが長く、幻竜拳自体は当たらなくてもコンボになるので実際の射程はかなり広い。

飛連幻竜拳のあと投げるには少し敵を追う必要がある。

- 剛招来 魔神拳・竜牙 × n

セネルの超簡単永続コンボ。剛招来さえヒットすればこっちのもの。

ただしキャラ限定でアーチェ、クラトス、リヒター、ロイド、バルバトス、セネル、ルカ、ユージーンには魔神拳・竜牙一発目のあと抜けられる。

ダメージ効率は落ちるがキャンセル2をつけて竜牙を抜けられる前に剛招来を当てればキャンセルしなくても再び竜牙が入るので上のキャラにも永久が成立する。

- 通常 × n 輪舞旋風 剛招来 魔神拳・竜牙 各種投げ

高威力な上、手早くコンボを終えることができる。必要なのはキャンセルだけなのでSPの節約にもなる。

- 軽岩砕落撃 剛招来 魔神拳・竜牙 剛招来 魔神拳・竜牙

スキルはキャンセル2のみで可能な軽岩砕落撃からの壁際限定コンボ。

軽岩砕落撃の後の剛招来は最速で出さないと当たらない。

ワンパターンなのだが、決まれば強い。

- 上通常 上通常 n通常 剛招来 \*n

通常攻撃と剛招来だけで出来るハメ。スキルも何もいらぬ。

敵が地面に落ちたら、下通常で拾うこともできる。

- 魔神拳 魔神幻竜拳 魔神拳 魔神幻竜拳 飛連幻竜拳 魔神拳 魔神拳・竜牙 魔神拳 魔神拳・竜牙 下通常 × 2 魔神幻竜拳
- キャンセル2,3
- 高火力キャンセルコンボ、ダウンしたのを魔神拳と魔神拳・竜牙でダウンを拾い、更にダウンさせ、今度は下通常で打ち上げ、魔神幻竜拳をお見舞いするコンボ、かなりのダメージを与えられるコンボなので オススメ

## VS セネル (CPU) 対策

ユグドラシルバトルモードでは魔神拳 神竜撃 飛連幻竜拳のコンボをしようとしてくる。

投げ技をほとんど使わない上、大抵2対1での戦闘になるので、うまく立ち回れば対人よりは楽かもしれない。

攻撃範囲が短いので、中距離からの攻撃技があるといい。ただし接近戦では のコンボが来るかも。

の飛連幻竜拳はほぼ来ない。故に火力も不足？

ただし、プレイヤーのGPが上がってくると時折奥義から連携して秘奥義を挟んでくることもある。

HPが満タンなら生き残れることもあるが、削られていると高い確率で葬られてしまうのでセネルがOVLしたら即逃げ回ろう。

## VS セネル (対人) 対策

彼を対戦相手にする以上、技の中に必ず投げが入っていると思ったほうがいい。  
堅実な相手なら1ヒット確認から確実にダウンの取れる連携をしてくるだろう。極端な例だと通常剛招来とか...。  
2on2の場合、セネルの性質が分かっていたらこちらもダウンを狙って投げさせようとするはずなので、立ち回りは慎重に。  
タイマンなら地上で張り合わずに、バツ気味に立ち回れば事故も減るはずである。  
足の速さは並で攻撃範囲も広くないので、対CPUと同じく中距離から攻めるのもいい。  
セネル相手に物防を上げるのは無駄。どんなに上げても関係なく安定した大ダメージを与えてくるので、  
攻められる前に倒すべくこちらも火力重視に割り振ったほうがいい。

なお、相手が物理攻撃を限界まで上げていた場合秘奥義はほぼ即死確定。(限界まで防御を上げたキャラにハンディ5をつけてもダメージ約9800になる)

## 戦闘台詞

戦闘開始	「一気に片付けてやる！」
通常攻撃	「ふっ！」 「はっ！」 「くらえ！」 「てりゃ！」
被ダメージ	「くっ！」 「ぐっっ！」
気絶	「うあっ・・・」
ダウン	
ダウン回復	
戦闘不能	「こんなところで・・・」 「ぐあああああ！！！」
挑発	「本気を見せてみる！」 「怖気づいたか？」
リミッツゲージ満タン	「いけるぞ！」
OVL/OVLX	「終わりにしてやる！」
秘奥義	「これで終わらせてやる！行くぞ！万物、神追撃！」
勝利台詞 (楽勝)	「悪いな、手加減を忘れていた」
勝利台詞 (普通)	「こんなもんだろう」
勝利台詞 (辛勝)	「くっ...油断した...」