

プロフィール

ファラ・エルステッド
CV: 皆口 裕子
所属国家: 自由都市連合ダイナ

「私たちの思い、甘くみないでよね」
ユグドラシルバトルに参戦するシグルスとなるために、田舎から出てきた少女。
首都シャイロックでパートナーを探しているところでユーリと出会う。
マナが枯渇したために農作物が育たず、困っている人々を救うために「大いなる実り」
を持ち帰ろうと考えている。
『テイルズ オブ エターニア』より出演

使用可能条件

最初から使用可能

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%
ファーマー	初期称号	物攻+2%
格闘家	GP1000以上	物攻+3%
カンフーマスター	GP10000以上	物攻+4%
サイレントアサシン	GP20000以上	TP+2% 敏捷+4%
アイアンフィスト	GP30000以上	物攻+5% 敏捷+3%
爆進娘	「サバイバルバトル」を10連勝	TP+5%
鉄拳クイーン	「アーケードバトル」をクリア	HP+5%
おのぼりさん	「ユグドラシルバトル」ユーリ&ファラ編	HP+1% TP回復+1%
お人好し	「ユグドラシルバトル」ユーリ&ファラ編	HP+3% TP回復+1%
純粋な魂を持つ者	「ユグドラシルバトル」ユーリ&ファラ編をクリア	物攻+2% 術防+4%
ゴッドハンドガール	「スペシャルバトル」7をクリア	物攻+2% 術防+3% 敏捷+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%

名称	入手条件	効果
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%
ファラ_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%
ファラ_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%
イける、イける！	モバイル連動 (500Webガルド)	物攻+10% 物防-10%
無鉄砲	モバイル連動 (750Webガルド)	HP+5% 敏捷+10% 物防-10% 耐久-5%
舞い踊る拳舞	モバイル連動 (1000Webガルド)	物攻+10% 敏捷+10% 術防-10% 耐久-10%

GP99999時のステータス

HP	1600	詠唱速度	190
TP	220	詠唱硬直	130
物理攻撃	190	ガード耐久	115
物理防御	150	OVL時間	140
術攻撃	85	TP回復	170
術防御	140	敏捷	81

立ち回り

- 他のキャラと違い、クリティカルガード(+)が原作の「飛葉翻歩」のような動きになる。相手方向へステップし反対方向を向くため、相手の背後をとっての反撃が決めやすい。
- 格闘系キャラクターのため、通常攻撃の射程には慣れが必要。その分出の早さと連射力は凄まじい。恐らく歴代トップクラス。
- 段差の影響を受けやすい技が多く、特に奥義はクセが強い物ばかりで、やや扱いづらい。
- ガード貫通の「獅子戦吼」、中距離技の「双撞掌底破」は使いやすいが、どちらも吹き飛ばし注意。「治癒功」もあるので粘りも可。
- 他に術はないが、瞬時に「治癒功」を唱えられるよう詠唱速度や詠唱硬直を上げておくのもよい。
 - しかしもともとそれほど長詠唱でないので、治癒功の速度Lv2、ファラ自体はせいぜいLv3で十分。
- 「鷹爪落瀑蹴」「散華猛襲脚」は空中発動が可能のため、OVL中に空中から近づき発動 秘奥義といった繋ぎができる。
- 「殺劇舞荒拳」はスカった時の隙の大きさ、コンボ中のOVL割り込み率などからオススメできない。
- 「火龍炎舞」の範囲は大体ファラの前前方2キャラ分ほど。出だし部分は後ろにもカス当たりする。
- 遠距離攻撃(魔神剣や攻撃系の術など)が一切ないので、牽制要素がない。ガン攻めタイプ。

一定の距離を保たれ続けると、何もできずに終わることもあるので注意。

- 解毒功...？
 - なに、気にする事はない

通常攻撃

- デフォルトで3回攻撃。リーチはかなり短い、攻撃が出るまでの隙はほぼ無い。

術技

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	GB	習得	説明
掌底破	特技		16	1.1	×		初期	踏み込んで気をためた掌底を繰り出す
三散華	特技		18	0.6*2+0.7	×		初期	蹴りによる3連続攻撃。
飛燕連脚	特技		22	0.6*2+1.0*1~2				最後の蹴りの前にキャンセル可能
連牙弾	特技		20	0.45*5+0.9	×			
鷹爪蹴撃	秘技		20	1.6			初期	ダウン追撃可
臥龍空破	秘技		35	1.0+1.8				相手を浮かせた後にジャンピンググアッパーで追い打ちする。2段目を出す前にキャンセルできる
獅子戦吼	秘技		25	0.8+1.9				ガードブレイク効果、吹き飛ばし効果
双撞掌底破	奥義		48	1.0+1.8*1~2	×		初期	吹き飛ばし効果
鷹爪落瀑蹴	奥義		40	1.2*2+1.6			GP1600	敵ダウン。 ダウン追撃可
散華猛襲脚	奥義		35	1.0*4			GP1700	近ければ通常に繋がる ダウン追撃可
飛燕連天脚	奥義		38	1.0*3+1.2			GP2000	技後ディレイが長くキャンセルで繋がらない。敵ダウン。
殺劇舞荒拳	奥義	火	55	0.6*3+0.4*10+0.6*5	×		GP2500以上？	モーションが長く、使い勝手が悪い。
解毒功	下級術		10		×			味方一人のステータス異常を回復する術。

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	GB	習得	説明
治癒功	下級術		20		×			味方一人のHPを25%程度回復する術。優秀。
火龍炎舞	秘奥義	火?	0	0.8*6+1.0*12+3.0			GP2500以上?	

コンボ

- ・初心者向けお手軽コンボ。

通常攻撃 連牙弾 臥龍空破 飛燕連天脚 火龍炎舞

通常攻撃 三散華or連牙弾 臥龍空破(2hit後) 散華猛襲脚 火龍炎舞 (頭上に足場があると入らない事がある。)

通常攻撃 三散華or連牙弾 臥龍空破(1hit後) 双撞掌底破 (相手と距離を取れる。)

通常攻撃 獅子戦吼 (通常攻撃をガードされた場合コチラに切替。挑発や治癒功の際を作れる。)

- ・通常攻撃×6 飛燕連脚 臥龍空破 鷹爪落瀑蹴 飛燕連脚 臥龍空破 鷹爪落瀑蹴 火龍炎舞 (41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。二度目の鷹爪落瀑蹴の時点で20ヒット。

臥龍空破は1ヒット目でキャンセル。技の性質上開けた場所に限られるが、相手の正面からなら、最速で難なく入る。

背後からの場合、二度目の飛燕連脚 臥龍空破でキャンセルするタイミングを僅かに遅らせないと、続く鷹爪落瀑蹴が届かない点に注意。

- ・通常攻撃 連牙弾 飛燕連脚or臥龍空破 散華猛襲脚(最速) 飛燕連脚or臥龍空破 散華猛襲脚(最速) 殺劇舞荒拳 火龍炎舞

- 相手がOVLをしてこないかつ壁際かつこのコンボで相手が死なない状況かつOVL時間がMAXかつキャンセル全てを装備しているかつ

これで切れないTPがある状態のみ可能な素晴らしく華麗なネタコンボ。

- 散華猛襲脚は飛燕連脚or臥龍空破の最後の一撃が当たる前に発動しないと、敵がダウンしてしまいコンボが続かない。

- 飛燕連脚ルートかつコンボプラス装備済みだと、これだけで60コンボを叩き出せる。ネレイドもびっくり。

- 余談だが、原作でも通常攻撃 連牙弾(地上技) 飛燕連脚(対空技) 散華猛襲脚(空中技) 殺劇舞荒拳(強打技)とコンボになる。

火龍炎舞は点穴縛態をヒットさせた上、効果時間内に4連携以上(例:通常攻撃×2 地上技 対空技 空中技 発動)をする必要があり、かなり難易度が高い。

- ちなみに通常攻撃 飛燕連脚 散華猛襲脚(最速) 着地後通常攻撃が連続コンボとして間に合うので、お手軽永久コンボが可能。野党の前衛(ソードマン等)はゲージが溜まってもOVLで割り込みして来ない為、相手が死ぬかTPが尽きるまで最大コンボ数を稼ぐ事が可能。

画面真ん中でも着地後獅子戦吼だと連続ヒット確認。キャンセル無しなので結構使えるかも??

- (通常攻撃 ジャンプ 最速散華猛襲脚)*n

ジャンプキャンセルが必要

- 中央でも可能。その場合は散華猛襲後に少しダッシュして通常攻撃する

- (通常攻撃 飛燕連脚 散華猛襲脚)*n

- のコンボをよりお手軽に。
- 飛燕連脚 散華猛襲脚へは飛燕連脚の二発目～三発目の間でキャンセルする。三発目を当てるとダウンしてしまい途切れる。

- (通常攻撃 x n クリティカルガードキャンセル)*n

- Cガードキャンセルとステップキャンセル必須
- 多くのキャラはこれで繋がるが、ファラはやりやすい。

- キャンセラー 2 必要

飛燕連脚 臥龍空破 (最速で奥義につなげる)鷹爪落爆蹴 飛燕連脚 臥龍空破 (これは最期まで行く)散華猛襲脚

コンボ 19 ヒットで高威力かつお手軽コンボ

キャンセラー 2・3 必要

通常攻撃 x 6 飛燕連脚 鷹爪落爆蹴 飛燕連脚 鷹爪落爆蹴 飛燕連天脚 (火龍炎舞)

飛燕連脚のあとの鷹爪落爆蹴のタイミングをうまく掴まないと続かないが、慣れたら簡単。

キャンセラー入れて飛燕連脚の前に何か組み合わせてもいいかもしれない。

時間をかなり使うので秘奥義は出来なくなる場合がある。

VS ファラ (CPU) 対策

- 立ち回りにも書いてあるが、ファラは遠距離攻撃を持たないので、遠くからチクチクやってればそのうち勝てる。

(CPU戦なら近寄ってもそんな大惨事にはならないはず。) 森ステージではCPUが無意味に走り回るので、術攻撃があると楽。

- 距離が空いていると「治癒功」を使ってくる可能性があるなので、ライフ制バトルの場合は早目に叩くのが吉。
- また、待ちガードをしていると思わぬところで「獅子戦吼」を使われることがあるので注意が必要。

VS ファラ (対人) 対策

【基本攻撃対策】

ガードブレイク狙いでのガン攻めは、飛葉翻歩で後ろに回られカウンターを受ける可能性が高い。通常攻撃を数発で止め、飛葉翻歩を誘ってガードorバクステで更に後ろを取って反撃などで対処。

(バクステ合戦になると思うが・・・)

HPと物防に自信があるなら、スキル「スーパーアーマー」でファラの攻撃中に割り込ませよう。

(スーパーアーマーは通信のラグか何かのせいで、稀に2,3発耐える事がある。)

しかし、ファラの通常攻撃の感覚はとても短い(2Hit目がすぐ来る)ので、通常攻撃に割り込もうとするのは少々危険。

ガードを固めていても、「獅子戦吼」で崩される可能性があるのを念頭に置き、タイミングを計って脱出するのが良い。

奥義に繋がれると厄介だが、「獅子戦吼」単発を回避できれば近づいて攻めに転じれる。回避距離が長いと難しいかも。(Bステップロング)

相手のステ振りにもよるが、近距離特化のファラは高確率で物攻・物防のステが高めに振られていることがある。

攻撃が中々通らないようなら、防御・ボール集めに徹してOVL 秘奥義狙いでHPを削るか。

もしくはスペルキープなどを用いて中級・上級術でダメージを稼ぐのも手。

ただし、詠唱のために距離を取ったりすると、スーパー治癒功タイムに入られ、試合が泥沼化することもある。

対人戦の基本だが、相手のセット技・大体のステ振りを見極めてからバトルスタイルを変える必要がある。

- ・ 治癒功あり / なし

治癒功を使う余裕を作らせない立ち回り / 遠距離・術攻撃が有利

- ・ 獅子戦吼あり / なし

待ちガード注意。回避を心掛ける / 安心してガード可能(限界はあるが)。OVLゲージが溜めやすい

- ・ 物防高い / 低い

術防が低めの可能性有り。コンボや術・秘奥義でチマチマ削る。術攻特化の上級・秘奥義ならかなりのダメージを稼げる

/ それ以外のステが高い(物攻or術防)と思われる。ガード戦法や術師は注意。物攻特化はガードしても3桁削られることがあり地味に痛い

【OVL対策】

ファラがOVL中に空中から近寄ってきた場合、「鷹爪落瀑蹴」か「散華猛襲脚」から秘奥義を狙っている可能性が高い。

上記の奥義を避ける場合はファラから離れるのではなく、ファラが地上に着くギリギリでファラ方向にクリティカルガードorバックステップするのが良い。

ファラの後ろに付ければ「火龍炎舞」がカス当たりで済む。ミスったら泣く。

(後方に広いスペースがあるなら、バクステ連打で秘奥義の範囲から抜けるのが一番良い。)

余談だが、ファラのコンボは非常に繋がりがやすく、一撃入れられると高確率で奥義までのコンボを決められるため、とてもストレスが溜まる。

全てのキャラに言えることだが、アドホックモードの時はリアルファイトにならないよう注意する必要がある。

味方ファラ(CPU)活用

- ・ とにかく攻撃速度が魅力。魔術職をターゲットに設定し邪魔しまくってもらう。
- ・ 近距離職相手に二人でフルボッコしても良い。その場合、連牙弾など拘束力を重視。
- ・ 治癒功は詠唱硬直を上げておき、「回復は適度に」をセットすれば便利。ここぞという時に使ってくれます。

戦闘台詞

戦闘開始	「本気で行くよ！」
通常攻撃	「はっ！」 「てい！」 「たあ！」
被ダメージ	
気絶	
ダウン	
ダウン回復	
戦闘不能	「嘘・・・」 「きゃあ！」
挑発	「どこ見てるの？」 「かかってきなさい！」
リミッツゲージ満タン	「簡単だよ！」
OVL/OVLX	「はぁあっ！」
OVL/OVLX (被攻撃・ダウン中)	「もう許さない！」
秘奥義	「はぁぁあっ！火龍炎舞！燃えろ～っ！」
勝利台詞 (楽勝)	「ざっとこんなもんでしょ！」
勝利台詞 (普通)	
勝利台詞 (辛勝)	