

## エステル

- **太字表記**の術技はPS3版のみ

- [エステル](#)
  - [特徴](#)
  - [特技](#)
  - [奥義](#)
  - [魔術](#)
  - [スキル変化](#)
  - [特殊変化](#)
  - [バーストアーツ](#)
  - [秘奥義](#)
  - [コメント](#)

### 特徴

多様な治癒術と独特の剣技を駆使して戦うそれなりに強い子(byジュディス)。後衛での回復役が主だが、接近戦の性能も決して悪くなく、オールマイティに立ち回れる。物防・魔防に優れ、パーティーメンバー中最も物理防御が高くなる。敏捷があまり高くないのが欠点。また、ガードに関連する専用スキルを数多く習得でき、素の防御力と相まって鉄壁のガード性能を誇る。キャバルリィを活用すれば、乱戦でも魔術を妨害されず発動できる。役割柄、他のキャラよりTP消費が激しい。Xbox360版ではAIのルーチンのため回復役としてはやや頼りなかったが、PS3版はAIが改善されたのと、近接技が多くなったためだいぶ使いやすくなった。技とバーストアーツに「魔生物型・無機物型の敵に対して与えるダメージが10%アップする」という特徴がある。オーバーリミッツ発動時、近くにいる敵を少し浮かせ回転させる。

味方単体にかけるタイプの術は、**詠唱中、画面下部にTARGET:1Pの表示が出てるときにパッド/十字キーの左右で** 対象を変更できる。OVL中は発動時にそのままA/x ボタンを押した状態で同様に変更できる(ショートカットの場合はスティックを倒しっぱなしに)。このときA/x ボタンを放してしまうとOVLの重ねがけになってしまうので注意。

彼女の専用スキルであるワンコンボ「アン」「ドウ」「トロワ」は、通常攻撃の最終段の後にさらに追加攻撃を出せるようになる物で、通常攻撃から「アン」の部分は連続技にはならないものの、「アン」の部分はやたらと出が早いので動こうとした相手に当たりやすく、「ドウ」の部分は見た目以上に攻撃判定が広く、空中の相手やバックステップした相手を拾いやすい。さらに「アン」がヒットすれば「ドウ」「トロワ」まで連続ヒットする。また「アン」「ドウ」「トロワ」のどちらの部分でもXボタンでサイドステップに派生するが、この間は無敵状態で、さらにBボタンで追加攻撃を繰り返せる。これらの攻撃は通常攻撃扱いなので、術技でキャンセル可能。

- 威力は通常攻撃のダメージを100とした場合の値。

### 特技

名称	LV	TP	威力	HIT	FS	属性	スキル変化	追加効果	修得条件/備考
ピコハン	9	4	220	1		光			時々大ハンマー(確実に気絶させる)が出る 使用回数によってその出現確率上昇 -100,200,400,800,...,9999回使用で100%
スターストローク	11	5	210	1		-	フレイムフォロウ		使用回数によって速度が上昇 -100/200/400回:1.2/1.5/2.0倍 使用回数400回以上でガードブレイク効果 <b>杖装備時は速度が低下するが、衝撃波が大きくなる</b>
ピアズクスター	15	7	300	3		-	-	浮かせ	使用回数によって盾攻撃のガードブレイクの確率上昇 -30,80,150,280,400回で33%の確率 2ヒット目でキャンセル可 三撃目に浮かせ効果 <b>剣装備時ヒット数+2</b>
キャバルリィ	26	18	-	-	-	-	アミニスソープ	-	約10秒間スーパーアーマー付与 <b>杖装備時、技後の硬直をキャンセルして術の詠唱ができる</b>
ディバイドエッジ	35	12	280	1		-	エアディバイド	(浮かせ)	100回以上使用で空中発動可能 使用回数200回以上で軽く押しで最初のバックステップをしなくなる 0ヒットキャンセル可 <b>剣装備時に浮かせ効果</b>
マーシーワルツ	39 40	16	305	2		-	幻晶剣	ダウン	使用回数200回以上でダウンしている敵に当たるようになる それに加え、一ヒット目でキャンセル可に

## 奥義

名称	LV	TP	威力	HIT	FS	属性	スキル変化	追加効果	修得条件/備考
ディライトロール	22	22	320	1		-	シルフィールロール	起こしダウン(最速)	ダウン中の敵を起こす。 使用回数200回以上で技後、通常攻撃ボタンで追加攻撃。 ボタンタイミングによって追加攻撃発生タイミングが二種類に分かれ、最速派生の場合は敵をダウンさせる
トライスラッシュ	31	18	330	3		-	-		高速の三連斬りで敵を攻撃する奥義

レイス ティング	51	10	380	4		光	-		浮か せ ダ ウ ン	一撃目中は敵の攻撃を自動でガード。使用回数200回以上でその時間延長。 一撃目に浮かせ、二撃目にダウン効果。エステル为数少ない対空攻撃だが、 空の敵には一撃目が当たらないという悲しい仕様。
-------------	----	----	-----	---	--	---	---	--	------------------------	--

## 魔術

名称	種別	LV	TP	威力	HIT	詠唱時間	FS	属性	スキル変化	修得条件/備考
ファーストエイド	下級	初	6	-	-	1.67s	-	-	-	単体:HP25%回復
リカバー		14	14	-	-	2.08s	-	-	-	単体:状態異常回復
シャープネス		7	12	-	-	3.33s	-	-	-	単体:物理攻撃力20%上昇(約1分間)
バリアー		12	15	-	-	3.33s	-	-	バリアブルヘキサ	単体:物理防御力20%上昇(約1分間)
アステイオン		SE	16	-	-	3.33s	-	-	-	単体:魔法攻撃力50%上昇(約1分間)上昇 <u>サブイベント「クリティア流の戦い」</u>
レジスト		17	20	-	-	3.33s	-	-	レジスト・ヴィレ	単体:魔法防御力20%上昇(約1分間)
フォトン		19	26	380	1	3.67s		光	グランシャリオ	収束する光で敵1体を攻撃する術
ナース	中級	24	42	-	-	4.25s	-	-	ナイチンゲール	全体:HP28%回復
レイズデッド		29	40	-	-	3.67s	-	-	リジェネレートリヴァイヴ	範囲:戦闘不能の味方をHP30%で蘇生、その他の味方のHP3%回復
ディスプレイ		33	38	-	-	3.33s	-	-	-	範囲:状態異常回復
エンジェルリング		36	32	100	4	4.67s			-	巨大な光輪を収束させて攻撃。範囲の中心に敵を集める効果がある。
ハートレスサークル		38	35	-	-	3.67s	-	-	-	中範囲:HP60%(14.4%+11.4%*4) 移動中は全体回復

リザレクション	上級	54	80	-	-	4.83s	-	-	-	大範囲:HP80%(20%+12%*5)回復 移動中は全体回復
ホーリィランス		57	48	480	6	5.33s		光	ホーリィレイン	対象となる敵を聖なる槍で貫く術
フォースフィールド		SE	56	-	-	4.67s	-	-	-	範囲:約8秒間、範囲内の味方が敵の攻撃を一切受け付けなくなる <u>サブイベント「ハルルの樹の下には」</u>

## スキル変化

- スキル変化技:使用回数100回(幻晶剣のみ50回)で修得
- スキル変化術:使用回数50回で修得

名称	TP	威力	HIT	詠唱時間	FS	属性	元の術技	必要スキル	追加効果	備考
フレイムフォロウ	17	320	2	-		火	スターストローク	紅蓮	ダウン	使用回数によって発生が速くなる -100/200/400回:1.2/1.5/2.0倍 ダウン追撃可
アミニスソープ	21	-	-	-	-	-	キャバルリィ	烈震		約8秒間、全属性攻撃を吸収する 使用回数200回以上で発生が速くなる
エアデイド	15	310	2	-		-	ディバイドエッジ	俊敏		使用回数100回以上で空中発動可能 使用回数200回以上で軽く押しで最初のバックステップをしなくなる 0ヒットキャンセルおよび1ヒット目でキャンセル可 切り返しに引き寄せ効果があり連携に使えるが、自方向に引き寄せられるのは敵がダウンor気絶中の場合のみ (他の場合は敵の事前の移動方向の逆方向に飛ばされるので連携できない)
シルフィール	19	300	1	-		風	ディライトロール	疾風	ダウン	回転しながら武器を振り上げ、全範囲に竜巻を起こす

幻晶剣	14	280	3	-			マー シーワ ルツ	称号 ・復 讐の 騎士		
バリアブルヘキサ	25	-	-	5s	-	-	バリアー	拡散		範囲:物理防御力20%上昇(約1分間)
レジスト・ヴィレ	28	-	-	5s	-	-	レジスト	拡散		中範囲:魔法防御力20%上昇(約1分間)
グランシャリオ	32	440	7	4.33s		光	フォトン	連撃		
リヴァイヴ	64	-	-	5.33s	-	-	レイズデッド	紅蓮 烈震 疾風 水塵		単体:自動復活付与
リジェネレート	70	-	-	4.33s	-	-	レイズデッド	俊敏 拡散		範囲:戦闘不能をHP64%で復活、他はHP35%回復
ナイチンゲール	55	-	-	4.83s	-	-	ナース	剛烈		全体:HP48%回復
ホーリレイン	65	540	( )	5.83s		光	ホー リラン ス	水塵		メテオスウォームと違いターゲットは無視。敵全体にヒットする反面、拘束力は低い。 ( )敵の大きさや移動によってかなり変動する

### 特殊変化

- ・ ネコじゃらし装備時AB( x)押しっぱなしでバーストアーツ自体がにゃんにゃんに変化(分類上はバーストアーツ扱い)。
- ・ 習得する事は出来ない

名称	HIT	FS	属性	追加効果	修得条件/備考
ネコじゃらし	無限 ( )		-		スティック操作で上下への攻撃判定あり。 AB( x)押しっぱなしは「バーストアーツ」と出たタイミングで。 発動後はB( )ボタンのみにしても持続する。 ( )ネコじゃらしはOVL時間に関係なく、プレイヤーが終了させるか 敵に潰されるまでは永久に続けられるため、上手く当てれば ヒット数コストも可能

### バーストアーツ

- ・ OVL1以上の状態で術技を発動中に術技ボタンを押し続けて発動
- ・ OVLレベルによって威力、ヒット数等が変化

名称	OVLレベル	HIT	FS	属性	追加効果	修得条件/備考
エクストリームスターズ	1	9		-	回転	
	2	12				
	3~4	15				
スターサイン・フレイム	1	9		火	回転	スキル「 <b>紅蓮</b> 」「 <b>連撃</b> 」で変化。 シャープネスの付加効果 描かれる星座はフェロー
	2	12				
	3~4	15				シャープネスの効果がPT全員に付加
スターサイン・ジオ	1	9		地	回転	スキル「 <b>烈震</b> 」「 <b>剛烈</b> 」で変化。 バリアーの付加効果 描かれる星座はグシオス
	2	12				
	3~4	15				バリアーの効果がPT全員に付加
スターサイン・ゲイル	1	9		風	回転	スキル「 <b>疾風</b> 」「 <b>俊敏</b> 」で変化。 アスティオンの付加効果 描かれる星座はクロームドラゴン
	2	12				
	3~4	15				アスティオンの効果がPT全員に付加
スターサイン・アクア	1	9		水	回転	スキル「 <b>水塵</b> 」「 <b>拡散</b> 」で変化。 レジストの付加効果 描かれる星座はペリウス
	2	12				
	3~4	15				レジストの効果がPT全員に付加

### 秘奥義

- スキル「スペシャル」を装備した状態で秘奥義ごとに決められている条件を満たすと発動

名称	HIT	属性	追加効果	修得条件/備考
----	-----	----	------	---------

セイクリッドブレイム	1	光	ダウン	空中に浮かび神聖な光を放出して邪悪な者に裁きを下さす。 発動条件は、 ・OVL3以上の状態 ・奥義以上の術技を発動中に通常攻撃ボタンを押し続ける 味方全体:HP75%回復
アルティメットエレメンツ	37	火 地 風 水 光 ( )	ダウン	PS3版で追加された第二秘奥義 四精霊の攻撃の後、フィニッシュ。 発動条件は、 ・ストーリーで始祖の隸長の精霊化を全て終えている(二周目以降は不要) ・全バーストアーツ(全5種、にゃんにゃん除く)の使用回数20回以上 ・OVL4の状態 ・奥義以上の術技を発動中に +x を押し続ける ( )精霊の攻撃部は対応属性(火 地 風 水)、 フィニッシュ部は 光 属性。

## コメント

**ここは質問する所ではありません!!**  
**質問には不用意に反応しないこと!**  
**質問は [こちら](#) から**

[R] 秘奥義に関する回答 お二人ともありがとうございます。 - 2009-11-21 11:41:33

[R] ふいふいっ だがこっちは全体攻撃なのだよ。ジュディのは狭狭すぎだと思いたい3体くらい。ラビはザンコウロウエイジンくらい範囲広い - 2009-11-21 18:29:32

[R] 全体攻撃でも弱いと思ってしまう自分がある・・・ - 2009-11-21 20:40:56

[R] 全体攻撃の中ではかなり強いほうだと思うけどアルティメット カッコよさや爽快感でも郡を抜いてると思う - 2009-11-22 02:44:28

[R] ごめん言い方が悪かった他の第二秘奥義と比べると全体攻撃って特徴があっても弱いと思っただけのこと - 2009-11-22 11:51:07

[R] そうか？他の秘奥義と比べても劣ってる感じが全くしないけど - 2009-11-22 14:54:36

[R] 実際技自体の威力が全第二秘奥義中最下位だし、キャラのステータス的にも秘奥義運用には向いてないけど、それでも演出が最高にカッコ良いから優先して使いたくなるな - 2009-11-22 17:23:16

[R] ノーム影薄いな - 2009-11-22 19:04:34

[R] ステータスでエステルの名前を一度変えてからもとに戻すと、パーティメンバーを見るところでエステルの名前の所に『エステル』じゃなく『エステリーゼ』になっていました 本名の所をエステリーゼでほかの所をエステルにはもう出来ないんですか？ - 2009-11-22 23:02:39

[R] できる - 2009-12-05 13:46:59

R 一週目クローム戦でいきなりCPUがアルティメット使ったんだが何故・・・？（ちなみにバーストアーツは条件クリアしてた - 2010-01-27 16:16:36

R オートでも使いますよ？だから放置して回数稼ぐんじゃないですか？ - 2010-01-31 12:32:06

R 実は二週目だったとかは無いよな。 - 2010-01-31 14:17:23

R 一周目でもできるつつうの（笑） - 2010-02-12 14:29:18

R 発動条件は、・ストーリーで始祖の隸長の精霊化を全て終えている（二週目以降は不要）だからクローム戦では使えないんじゃない？ 追憶のクローム戦なら使えるだろうけど - 2010-02-12 21:18:46

R アルティメットエレメンツってバーストアーツ中に発動できない？何回やってもダメだった - 2010-02-12 00:42:19

R 術だろうが奥義だろうが普通に出るぞ。多分やり方が悪いだけ。術硬直が長いもの（ホーリィランスなど）で発動と同時に ×同時押ししてみればできると思う - 2010-02-12 13:01:17

R 噛烈襲みたいに空振りさせてたなんて馬鹿なオチじゃないよな？ - 2010-02-12 19:34:49

R スターサイン系なら空振りでも秘奥義に繋がるよ。補助効果発動してからボタン押さないと失敗しやすいけど。 - 2010-02-12 20:40:50

R アミニスソープでも発動できる - 2010-06-13 20:44:18

R 秘奥技って魔法攻撃依存？攻撃依存？ - 2011-09-30 11:19:41

R さっき同じことで悩んでいたんだが、そりゃスペシャルをつけ忘れてたらそうなるわな。 - 2010-09-16 03:07:53

R みんな死ね・・・かないみか - 2010-12-30 19:56:13

R 不覚にも吹いた。どうしたお前ww - 2011-01-22 19:34:48

R www - 2012-02-18 00:52:13