

## 宇佐見蓮子

### ステータス

	Lv1	成長率	消費SP
HP	103	13	
SP	101	11	
TP	17		
攻撃	23	4	
防御	31	6	
魔力	27	5	
精神	36	7	
敏捷	100	9	
回避	2	1	
状態異常耐性			
猛毒	6		
麻痺	18		
沈黙	8		
即死	8		
低下	8		
属性相性			
熱属性	102		
冷属性	105		
風属性	100		
然属性	101		
魔属性	107		
霊属性	108		

SP回復率：20%  
レベルアップ難度：98

加入条件：マエリベリー=ハーンVer.2を撃破。ED後に加入

### スペル

名前	消費SP	対象	属性	倍率	攻撃力	防御力	効果	使用後ゲージ量	備考
----	------	----	----	----	-----	-----	----	---------	----

星天停止	60	敵全体	無	100%	魔50%	精0%	命中+100 敵全体に麻痺& 敏捷低下	0%	麻痺効果120カウント 説明文と異なり、味方 ゲージが半減しない 精神貫通
突撃の狼煙	124	味方全体	無	100%	魔50%	精0%	ダメージ&ゲージ半減 攻撃&防御&魔力&精神+75%	0%	味方へのダメージは 精神無視
ランダマイザ	88	敵全体	-	-	-	-	攻撃&防御&魔力&精神-100%	0%	+50%までの強化なら 一気に-50%にできる

## 備考

HPと敏捷が中の上程度な他は全体的に微妙な能力値（まあ元々戦闘とは縁のない普通の人間なので仕方ないが）  
火力は問題外、耐久力も心許ないので、一見弱キャラに思えるが、プラスディスクの追加キャラでも屈指の強性能。

星天停止は、麻痺狙いとしては最高レベルの性能。  
ランダマイザもステータス低下攻撃としては凶悪で、強敵も一気に脅威が激減する。  
耐性があっても、大抵は何れかの能力値がダウンするので、期待値も高い。

星天停止とランダマイザは一応防御・精神無視の全体攻撃ではあるが、ダメージは蚊の刺した程もないに等しい点は留意。

突撃の狼煙は前衛全員の複数能力を一度に強化できるが、代償として自爆ダメージとほぼ1ターンパスに近い遅延が全員に及ぶ。  
PT内で最後に行動するように敏捷を調整した上で、出来れば味方や敵が大技を使用した直後に使いたい。

ただし、自爆ダメージは能力値依存なので二発目以降は必然的にダメージが上がっていく。  
しかも、精神無視の無属性ダメージなので軽減もできない。  
ダメージは蓮子の魔力の半分前後で場合にもよるが、凡そパーティーのHPの1割から3割程度。  
使用後は必然的に前線に留まらざるを得ず、レベルを上げてあまり耐久面の成長が望めないことも考えると、  
霖之助の驚天動地の霸道同様に基本的に一発撃ったら終わり、狙われずに後列へ逃げられたらラッキーと考えた方がいいかもしれない。  
霊夢と組み合わせ、狼煙の直後に魔浄閃結を發動してリスクを最小限に抑える手もある。都合のいいことに狼煙の効果で魔浄の回復量も上昇する。

通常レベルでの運用がしたいならば、星天停止での足止め要員、あるいはランダマイザでの能力低下要員として運用するのが無難。  
星天停止はバグなのか説明文の誤記なのか、味方ゲージ減少ペナルティがないので非常に強力。  
(ver2.04現在)  
ただ、追加ディスク後半の敵は麻痺や能力低下に対する耐性が軒並み高くなってくるので注意。

## 能力振りについて

スペル性能的に火力を期待するのはありえないので、魔力振りは無い。  
ランダマイザは通用するボスには先行して入れたいこと、防御面が全体的に紙なこと、スペルが補助に特化していることを考慮すると、  
敏捷極か、あるいは敏捷を軸にしてSPへも多少振るというスタイルが安定するだろう。

突撃の狼煙要員として使うならば使用後に敵の攻撃を耐えられるようHPを主に振りつつ、他のPTメンバーを越えない程度に敏捷を振ろう。  
自爆ダメージを抑える為にレベルアップを抑え、敏捷のみをボーナスで補うのもアリ。

