

## 博麗靈夢

### ステータス

|        | Lv1 | 成長率 | 消費SP |
|--------|-----|-----|------|
| HP     | 96  | 12  |      |
| SP     | 102 | 20  |      |
| TP     | 16  |     |      |
| 攻撃     | 43  | 8   |      |
| 防御     | 31  | 6   |      |
| 魔力     | 47  | 9   |      |
| 精神     | 46  | 9   |      |
| 敏捷     | 100 | 8   |      |
| 回避     | 2   | 2   |      |
| 状態異常耐性 |     |     |      |
| 猛毒     | 16  |     |      |
| 麻痺     | 16  |     |      |
| 沈黙     | 16  |     |      |
| 即死     | 20  |     |      |
| パラ低下   | 16  |     |      |
| 属性相性   |     |     |      |
| 熱属性    | 110 |     |      |
| 冷属性    | 106 |     |      |
| 風属性    | 114 |     |      |
| 然属性    | 105 |     |      |
| 魔属性    | 77  |     |      |
| 霊属性    | 148 |     |      |

SP回復率：18%  
レベルアップ難度：90

### 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 |
|----|------|----|----|----|-----|-----|----|---------|----|
|----|------|----|----|----|-----|-----|----|---------|----|

|       |    |      |   |      |                        |                      |                  |     |                     |
|-------|----|------|---|------|------------------------|----------------------|------------------|-----|---------------------|
| 陰陽宝玉  | 20 | 敵単体  |  | 175% | 攻<br>150%<br>魔<br>150% | 防<br>50%<br>精<br>50% | 命中+20            | 45% | 複合スペル               |
| 封魔陣   | 40 | 敵一列  |  | 200% | 攻<br>150%<br>魔<br>150% | 防<br>50%<br>精<br>50% | 命中+50<br>麻痺付与    | 38% | 複合スペル<br>麻痺効果45カウント |
| 夢想封印  | 60 | 敵全体  |  | 200% | 攻<br>200%<br>魔<br>200% | 防<br>50%<br>精<br>50% | 命中+80            | 30% | 複合スペル               |
| 魔浄閃結  | 72 | 味方全体 | -   | 100% | 魔66%                   | -                    | HP回復・中           | 0%  |                     |
| 博麗大結界 | 88 | 味方全体 | -   | -    | -                      | -                    | 防御+50%<br>精神+50% | 30% |                     |

## 備考

バランスのとれた能力の巫女。魔耐性が低いのはご愛敬。回避の低さは気にしなくていい。全体回復、全体補助持ちというボス戦の要。また封魔陣での麻痺撒きも可能。新規加入する仲間の経験値は霊夢を基準に増減するので、お目当てのキャラが加入するまではとりあえずパーティーに入れておくのも悪くない。

ボス戦ではもっぱら博麗大結界で防御力を上げる役割。強力な全体防御能力上昇スペルなのでこれだけでも1枠割く価値は十分にある。また、魔浄閃結は回復量の大きい全体回復なので、いざという時の保険として最後まで頼りになる。ただしどちらも効果が高い分遅延が大きいので、使用直後に後列に下げるなどのアフターケアが求められる。封魔陣は列攻撃なのでダメージ源としてはあまり期待できないが、追加効果の麻痺は雑魚戦や一部のボス戦でかなり有効。

序盤は唯一の霊属性攻撃の使い手、しかも威力も高い。スペルの性質上、攻撃・魔力の両方を強化出来る装備と相性が良い。ただし、中盤以降になると霊属性スペルを持つ仲間の多数加入に加え、防御や精神のどちらか、あるいは両方が極めて高い敵が増えてくるので徐々にアタッカーとしての役割は他キャラへ移る。とはいえ封魔陣による麻痺は最後まで戦力として十分計算できるだろう。

高い精神を持ち、HPや防御も低くないので、博麗大結界と組み合わせればサブ壁も可能。ただ魔耐性が凹んでいるので、装備やポイントでフォローしてあげよう。また状態異常耐性もさほど高くないので、対策をしっかりとっておこう。プラスディスクでは凶悪な全体攻撃が目白押しなので、最も回復量の多い全体回復要員として最後まで大活躍する。回復役がやられる　パーティー壊滅の危機なので、しっかり育てると良い。

## ステータス振りについて

アタッカーとして魔力や攻撃にも振りたくなるが、上記の通り進むにつれアタッカーとしては厳しくなってくる。魔浄閃結の効果量を効率的に高める為にも、仮に攻撃面に振るとしても魔力のみに振りたい。長い目で見るなら他の回復役よりも高い敏捷に重点を置いて振っておくと、

雑魚戦での麻痺要員やボス戦での全体防御・精神上昇&全体回復担当として使いやすくなる。  
防御と精神をメインに振っておけば、博麗大結界のお陰で死に難い全体回復持ちのサブ壁として活躍させる事もできる。  
支援役か防衛役か絞った振りにすると有効活用しやすいだろう。

### Lv別ステータス表

---

！！ネタバレ情報になり得る為、見たい方のみクリックして下さい！！

[表示する](#)

---