

## 光のアルカナ ミルドレッド

アンジェリアの標準アルカナ。1のラスボス、ミルドレッドその人。  
前作の最後に聖霊となったミルドレッドは物質界を離れて聖霊界に行き姉と再会。  
姉のアルカナとして、無茶をする姉を後ろからフォローする。  
1の頃からミルドレッドの参戦を熱望していた人たちはver.upでの追加で泣いて喜んだと言う。

ステータス補正は低めで、技にも癖あり。キャラとの相性がかなり絡んでくるアルカナ。

ストーリーラストとは異なり、通常時はミルドレッドは消えており、AF展開時にのみミルドレッドが出現し一部技の性能が変化し使用可能な技も増える、という仕様に。

ストーリーラスボス版光のアルカナミルドレッドについては[アンジェリア・アヴァロン](#)のラスボス攻略項目を参照のこと。

ステータス補正：攻撃力B 防御力D ホーミング回復A+

## 属性効果

ラスターフォース

2E or 5E最大ため

各種E攻撃（最大タメ）を当てた際、続けてミルドレッドが攻撃する属性効果。  
ガークラ 追撃という手順を踏むため実質ガード不能となる上、ホーミング諸々での追撃を決めやすい。

ライトヴェロシティ

すばやく28（ハイジャンプ）

ハイジャンプの高度が高くなる。

2E打ち上げの頂点に届くか届かないかのぎりぎりくらいまでジャンプする

逃げ気味に使うにはかなり便利

## アルカナ必殺技

ジャッジメントレイ

214+E（地/空）

通称：レイ・ロックオンレーザー

相手キャラの位置をロックオン その場所に狙撃の手順で行われる技。

相手の位置をロックするためヒット率は高いが攻撃判定の発生は遅い。

印が出る直前までの相手の動作の慣性の先をロックオンするため動き回る相手には当てづらい

一応飛び道具判定のようで、愛アルカナのロズ・キクロスで反射可。他の反射技でも返せるかは不明。

AF展開時以外は出がかなり遅いため、ラスボスと同じ性能を求めるとがっかりできる。

ノーブルフォトン

236+E（地/空）

412+E（地/空）（AF中限定）

通称：フォトン・光球

412+EはAF時のみ発動可能。軌道が違う？

手元から追尾性能のある光球を飛ばす。

光球自体に当り判定は無く、相手の手前で炸裂した時点で当り判定が発生する。

ただし炸裂前の光球にも相殺判定があり 相殺 炸裂ダメージ と当ることが多い。

速度はかなり早く、射程はラウンド開始時の一画面くらい。

またヒット時の硬直も比較的長くと、近距離でヒットさせた場合は追撃やセレスティアルゲートが入る。

AF時はミルドの手元から光球が飛んでいく。

ロイヤルオブティクス  
641236+E (地/空) (AF中以外)

通称：光輪  
ミルドレッドの後ろにある光輪を目の前に展開する。  
発生がそこそこ速く、空中コンボのメにも使える。  
また、上にも判定が広くヒット時は壁吹っ飛びになる。  
ミルドレッドの光輪を使うためかAF時には使用不可能なので注意。

ヘブンスフラッシュ  
22+E (地/-) (AF中限定)  
ミルドレッドが前に出る当身。AF時のみ発動可能。  
成立するとミルドレッドが光の剣に変化し、貫く。  
ミルドレッドが完全に前に出る前にミルドレッドが攻撃を受けてしまうとNGなので注意。

ラスターフォース  
421or623+E (地/空) (AF中限定)

AF時のみ発動可能。  
ミルドレッドが突然相手キャラの背後に現れてキックをかます。  
属性効果ラスターフォースのコマンド版と言ったところ。  
空ガ不能。  
蹴られたキャラの吹っ飛び軌道は横と真上の二種があり、E攻撃で言うところのふっ飛ばしと打ち上げに該当する。  
ふっ飛ばしが当たった場合使用者の方向に飛ばされるためそこからフルコンへ移行可能。

### アルカナ超必殺技

インペリアルディビジョン  
214214+E (地/空)

「足搔け、苦しみ、絶望しろ！」  
ジャッジメントレイ超必版。3回連続でロックオン 狙撃が行われる。  
ロックオンするためヒットしやすいが威力はあまりない  
AHは速めに可能なので揺さぶりに

セレスティアルゲート  
236236+E (地/空)

通称：ゲート・門・セレス  
「贖罪せよ、貴様の命で！」  
キャラ目の地面から、聖アルカナのジャベリンのような細い光の飛び道具が連続して真上に吹き上がる超必。  
多段技の上、発生も速く、暗転発動ほぼ確定で一度発動してしまえば解除される事はない。  
発動直後はあまり範囲は広がらないが徐々に横に広がっていく  
高さは無制限、横は画面の1/3ほどに至る。空コンのメにも間に合う。  
なお通常時は技が終了するまで動けないが、AF中はかなり早い段階で動けるようになる。  
またAF展開時はミルドレッドの手前から発生するため自キャラの周囲に発生するようになる。

### アルカナブラスト

ルミノスフォーム  
CE (地/-)

効果中に相手の攻撃を受けた場合（ガードも含む）、ミルドレッドが身代わりになるというもの。身代わり後、自分は相手の後ろ上空に出現するが、出現後に若干スキがあるのが難点。また、スーパーアーマー時に受けた攻撃にも反応してしまう。攻撃といった攻撃は全てミルドレッドが引き受けてくれる。投げも例外ではない。ミルドレッドが攻撃を受けるのでもちろん自キャラはダメージ無し。上や後ろを取る効果に期待するより、プラストから連なる一連の緊急回避技として捉えた方がいいかもしれない。

### アルカナフォース

エンジェリックハイロウ  
ABC（地 / 空）

アルカナフォース効果中、常にミルドレッドが自キャラの後ろに控え、アルカナ技は全てミルドが放つようになる。

そのため自キャラのアルカナ技の動作が極端に短くなる

さらにそれによりアルカナ技後のホーミングがAH判定にならずに行うことができる。

また、全てのアルカナ技の性能が向上し、使用できるアルカナ必殺技が一部変更される。

さらに地上ガードに相殺判定付加。

### アルカナブレイズ

ディヴァインプレス  
236 + ABC（地 / -）

アルカナ1のラスボスミルドレッドの超必「神の息吹を受けよ」と動作が同じ技。威厳たっぷり。ミルドレッドが上空に舞い上がり極太レーザーを発射する。

レーザーは相手を追尾する性能がある

前作の超速発生、超高威力なチート性能はなくなっており

発動待機時間あり、空中ガード可能、削りダメージも少ないという代物に。

ヒット数、威力はブレイズ発動時の残りゲージに依存し、最大100ヒット

固め時間が長く、GC6Dする場合はタイミングを間違えないようにしないと

相殺時間を使い切って結局終わり際を食らう事になりうる。極力ガード安定。

ヒット時のダメージ補正が酷く体力をかなり減らして発動しないとブレイズフィニッシュすらしないこともある