

プロフィール

項目	内容
名前	アスベル・ラント (Asbel Lhant)
性別	男性
年齢	18歳
身長	175cm
体重	65kg
クラス	剣士
所持武器	刀剣
出身	ウィンドル王国ラント領
CV	櫻井孝宏
紹介	ウィンドル王国の辺境、隣国フェンデルとの国境地帯に位置するラント領領主アストンの長男として生まれ、幼いころより将来の領主たるべく、父や執事のフレデリックからいろいろな心構えを聞かされて育つ。その一方で、騎士になりたいという思いを強く抱いており、とある事件を機に王都にある騎士養成学校に入学することになる。そこでひたむきに訓練に打ち込む生活を送り、やがてまじめで礼儀正しい青年剣士として成長を遂げる。幼いころは明朗快活でまっすぐな性格。成長すると内に情熱を秘めたタイプに変貌する。他人に対する面倒見がよく、困った人を見ると放っておけない面がある。

特徴

主人公らしい万能型の前衛。全ての能力が標準以上で死角がほとんど無い。序盤は遠距離戦が苦手なので、フロントステップを駆使して接近戦に持ち込みたい。鋼体で調子に乗っていると、術攻撃でがつつりHPを減らされて守れなくなってしまうことも時々ある。中盤以降になれば、優秀な突進技や遠距離技を習得するので気づけば相手の目の前に。『A技からB技には1モーション&1CCかかる』『B技からA技には工夫が必要』といった事から、同じ前衛であるソフィやヒューバートに比べて、A技とB技を絡めた連携はやや不得手。特に最大CCが少なく術技変化や納刀技が無い序盤は、スタイルシフトに気を配る必要がある。

- A技(帯刀技)は剣を納めたまま、鞘や蹴りで素早い攻撃を行う。隙が少なくヒット数が稼ぎやすい。ただし、中には吹き飛ばしダウンさせてしまう技もあるので注意。
- B技(抜刀術)は威力が高く範囲の広い刀による攻撃。スタイルシフト時(抜刀時)にCCを1消費する代わりに、鋼体付加やHP回復など特殊な効果を得られるのが特長。逆に帯刀攻撃は隙だらけなので、敵から離れてAを押すのを推奨。一部の技を除き連続で発動することでモーションや攻撃範囲が変化する。属性が恐ろしく豊富で、術攻撃の高さと相まって非常に強力。CC消費が激しいのが唯一の欠点。迷ったら取りあえず 衝皇震、砕氷刃、邪霊一闪、風牙絶咬、魔王炎撃波などを連発しているだけでかなりダメージが稼げる。お得。

スタイル & 術技

幼年期専用アーツ技

CC1		CC2		CC3	
N		たあたあっ		れっくうざん	
	やあっ	ばっかいしょう		×	
		せんほうしょう		×	

名前	CC	HIT	属性	習得 / 強化	備考
やあっ	1	1	打撃	初期習得	スティック方向により攻撃方法が変化
たあたあっ	2	2	打撃	初期習得	
ばっかいしょう	2	2	打撃	わんぱく坊主 1	
せんほうしょう	2	2	打撃	わんぱく坊主 3	
れっくうざん	3	3	打撃	初期習得	

帯刀技

CC1		CC2		CC3		CC4	
N		刹牙		双衝		葬刀	
	瞬突	潜身脚		裂震虎砲		抜砕竜斬	
		封翼衝		旋狼牙		四葬天幻	
		水影身		碎陣霊臥		裂空刃	

名前	CC	HIT	属性	習得 / 強化	備考
帯刀	1	1	打撃	初期習得	抜刀状態から帯刀に戻る同時にHP回復、接近時で使うと 攻撃しながら帯刀に戻る、基本は隙だらけなので敵から離れて使う HP回復量 = 10 + 連携ポイント *1 x 3 x 防御力 ÷ 100
瞬突	1	1	打撃	初期習得	スティック方向により攻撃方法が変化。N以外の発生は微妙に遅い。 帯刀攻撃を出した場合、瞬突を飛ばしCC2技が発動する。
刹牙	2	3	打撃	初期習得	三段蹴り。下段、中段、上段と蹴り上げていく。 CC2のA技では最もヒット数が多く、次への繋ぎも安定している。 ただし瞬突同様特性が打撃のみなので弱点連携は狙いにくい。
潜身脚	2	2	不定形打撃	領主の長男 3 ヴィクトリアの教え子 1 コンボファイター 1	足払いから蹴り上げる。性能は刹牙に近いが、こちらは2ヒット。 初段の足払いは浮いている敵に当たらないが、横の範囲が若干広め。 スキル習得により確率でアイテムを盗む。

名前	CC	HIT	属性	習得 / 強化	備考
封翼衝	2	1	昆虫 飛行 打撃	わんぱく坊主 3 瞬光剣士 1 スキルビギナー 3	多少左へ移動しながら鞘で殴る。 威力が高く、たまに2HITすることもあり意外に火力が高い。 また飛んでいるタイプの敵ならほぼ確実に弱点を突けるためなにげに有用。 ただし出がかなり遅いため、相手によっては瞬突からすら繋がらないことも。 使いどころの見極めが肝心。
水影身	2	2	水棲 妖魔 打撃	抜刀剣闘士 1 ファイター 1 小智の兵 1	右へと移動しつつ鞘で殴る。拘束力はあまりないが右に移動することもあり 相手の攻撃を避けやすい。次への連携が絶望的に安定しないので 有効な使い道はかなり限られてくる。画面端だと2HITする場合もある
双衝	3	3	打撃 衝撃	初期習得	膝蹴りで打ち上げ、鞘での叩き落とし 突きと繋ぐ連撃。 前方に大きく飛び込むため空振ることはほとんどない。 「逃がすか!」という台詞そのままの技。 リーチもかなり長く、CC3のA技では最も扱いやすい。 さらに敵によっては4ヒットする。 コンボを狙う際はこの技を積極的に組み込んでいこう
裂震 虎砲	3	4	獣 衝撃	クリティカラー 3 潜身の魂 3 雷斬の誇り 3	虎ではなく獅子の闘気を叩きつける。ソフィの獅子戦吼とほぼ同じ。 こちらの方が僅かに出が早い分、範囲は劣る。僅かに後ろへ下がり、 相手を吹き飛ばすという特性上、連携のメにもってこい。 軽い相手なら吹き飛ばし + ダウン効果。ダウン追撃可
旋狼 牙	3	6	爬虫 類 獣 斬撃	騎士候補生 5 抜刀剣士 3 スキルビギナー 1	無数の真空の輪で敵を拘束し左方へ蹴り飛ばす。 ヒット数を稼ぎやすい反面、 最後の蹴り飛ばしがキャンセルできないために味方の邪魔になることもしばしば。水影身から繋ぐと涙目。 スキル習得により確率でアイテムを盗む。
碎陣 靈臥	3	6	人間 精神 体	フェンサー 1 コンボハンター 3 小智の兵 5	心を砕く漆黒の波動を放つ。ヒットした敵を引き寄せせる。 序盤のうちにはアスベルにとって貴重な人間属性だが、 密着していないと初撃が外れやすく、技中にコンボが途切れてしまうことも。 単純に特性目当てで使うのが吉。

名前	C	HIT	属性	習得 / 強化	備考
葬刃	4	1	暴星 斬撃 石化	初期習得	稲妻を伴う神速の居合い術。ダウン効果あり術のようにターゲットに直接攻撃判定が発生する。威力の方も申し分なく、基本的に外れることが無いため非常に強力。ただし縦には追尾しないため、攻撃で高く浮いている敵には当たらない。納刀部分にも攻撃判定あり。当たった敵を大きく吹き飛ばすため、獣破以外の秘奥義に繋ぐ際は注意が必要。
抜砕 竜斬	4	5	竜族 斬撃	ヒーロージュニア 3 玄人スイーパー 1 抜刀剣術士 3	一瞬で前方に移動して抜刀し、敵を切り刻む。どう見ても抜砕牙だが、何、気にすることはない。相手の背後に抜ける上に凄まじい密度で攻撃判定が出るので乱戦に強い。ダウン起こし効果あり。旋狼牙や裂震虎砲の後にぜひお試しあれ。
四葬 天幻	4	10	人間 打撃 猛毒	ベストパーカニスト 1 スキルエキスパート 5 冥斬の誇り 3	敵の周囲を回るような連続蹴り。ヒット数はA技中裂空刃の次に多いが、浮いてる相手には一部外れる。また初段のリーチがきわめて短く、出も若干遅いため、うまく繋げるのが難しい。ヒットを稼ぐつもりが、長い攻撃時間のせいで大きな隙を晒してしまうこともしばしば。スキル習得により確率でアイテムを盗む。
裂空 刃	4	11	鳥 飛行 斬撃	ハイ・ファイター 3 コンボマスター 1 武具ころがし 5	見えない速さで剣を駆り、発生した真空波で前方広範囲を切り刻む。アスベルのA技では抜群に攻撃範囲が広く、前の技からのつながりも良好。ただし相手をガンガン押していくため、技後に間合いが開きやすい。追撃するならフロントステップ、連携を切るならバックステップ、とうまく使い分けよう。また、獣破以外の秘奥義に繋ぐ際は空振りに注意。

抜刀術

名前	C	HIT	属性	習得 / 強化	備考 / スキル変化
抜刀	1	1	斬撃	初期習得	抜刀術を使うと誰でも通る道。1回鋼体効果付加。称号で+3回、装備で+1回で最大5回鋼体を付与できる。クリティカル率が高くモーションも悪くないため帯刀攻撃と違い実用性が高い。

名前	CCHIT	属性	習得 / 強化	備考 / スキル変化	
雷斬衝	2	2	暴星 斬撃	光の使い手 1 ナイトキラー 3 ウォーリア 5	ソラヌス戦のイベントにて習得(光の使い手 1習得扱い)。 一歩踏み出して雷をまとった斬撃を繰り出す。 分かりやすく言えば斬り下ろしのための襲爪雷斬。 他の暴星技に比べて動作が小さいため、すばやく、かつ堅実に暴星バリアを破れるのが利点。高い位置にも当てやすく、終盤でも十分通用する。 連続で出すと上空に飛び上がりながら雷を落とす、反撃を受けやすい。
				B押し変化 崩雷殺	
魔神剣	2	2	無機物 妖魔 斬撃	わんぱく坊主 1 抜刀剣士 5 コンボファイター 3	お馴染みの歴代技。剣を振り上げ衝撃波を飛ばす。衝撃波は次第に小さくなり、次第に消える。振り上げる剣にも攻撃判定があり、近距離で当てると2HIT。 飛び道具であるということ以外目だった利点もないように見えるが、実は貴重な無機物特性持ち。連続で発動することでモーションが変化。 奇数回目 偶数回目は若干連射が速い。 この技からの術技変化はいずれも中距離に強い。
				B押し変化 裂壊桜	
衝皇震	2	2	斬撃 衝撃	領主の長男 1 ヴィクトリアの教え子 5 抜刀剣士 1	土埃をまとった左薙ぎの一閃。出が早く、攻撃範囲がかなり広い。 低燃費な割には使いやすい技。オススメ。 地を這う攻撃なので空中の敵には当てにくいという点だけ注意。 連続で出すと右薙ぎに変化。徐々に前進していく。
				B押し変化 邪霊一閃	
砕氷刃	2	2	斬撃 凍結	王国を取り戻す剣 3 抜刀剣闘士 1 瞬光剣士 5	冷気を纏った交差斬りを繰り出す。範囲や回転率では衝皇震に見劣りするが、この技から始まる術技変化ルートが非常に強力であること、そして凍結特性持ちであることに注目しよう。相手によって使い分けするのがベター。 モーションの変化がなくこれも使いやすい部類。
				B押し変化 朧月夜	
朧月夜	3	5	水棲 斬撃 鈍足	弟想い 1 コンボハンター 1 雷斬の魂 3	自分を中心とした円状に斬り払い障壁を作る。範囲が狭く、敵を攻撃範囲外に押しやる。 ヒット数は多いが次に繋げ辛い。壁際以外は連続使用を控えた方が良い
				B押し変化 魔王炎撃波	
裂壊桜	3	3	植物 衝撃	弟想い 5 抜刀剣術士 1 裂震の誇り 3	剣と突き立て、縦に複数の衝撃波を出す。連続で出すと変化する。 大きい敵にはヒット数が増える。
				B押し変化 風牙絶咬	

名前	C	HIT	属性	習得 / 強化	備考 / スキル変化
邪霊一閃	3	3	精神 体 暴星 斬撃	抜刀剣術士 5 コンボハンター 5 小義の将 1	瞬時の飛びこみ斬りから、右に払い抜ける。 赤防御からつなぐことで、優秀な始動技になる。
					B押し変化 冥斬封
崩雷殺	3	3	暴星 射撃 マヒ	ナイトキラー 5 小義の将 5 裂壊の誇り 3	上空に飛び上がった後地面に剣を突き刺し、ドーム状に電撃を発生させる。 ダウン起こし効果あり。連続で出すと飛び上がり省略する。
					B押し変化 葬刃
風牙絶咬	3	1	爬虫 類 射撃 猛毒	玄人スーパ ー 5 抜刀剣豪 1 スキルエキ ス パート 3	高速の踏み込みで、威力の高い一突きを浴びせる。 連続で出すと瞬く間に敵が沈む。
					B押し変化 葬刃
冥斬封	4	6	妖魔 斬撃 鈍足	共にある命 1 抜刀剣豪 3 裂壊の魂 3	敵を斬り上げながら空中に飛び、 数回斬ってから急降下して地面に突き刺す。技後は敵がダウンする。 最初の斬り上げが命中しないと空中での攻撃が発生せず、隙だらけになってしまう点に注意。 連続で出すとダウン中の敵にも多段ヒットする技に変化する。
魔王炎撃波	4	5	人間 妖魔 火傷	受け継ぎし二代目 1 抜刀剣聖 1 ナイススタイリスト 3	左から右へと剣に纏った炎でなぎ払う。 便利な高威力、広範囲技。 連続で出すと若干発生が速くなり右から左へとなぎ払う。
					B押し変化 裂空刃
紫電滅天翔	4	8	暴星 飛行 マヒ	決意の青年 5 抜刀剣聖 5 ベルセルク 5	陣を前方に展開し、前進しながら連続突きを繰り返し斬り上げる光の秋沙雨。 連続で出すと多段ヒットする斬り上げに変化する。 モーション変化技は斬り上げる前に溜める動作がある。 スキル変化で封神雀華に繋げると最後の斬り上げがキャンセルされる。
					B押し変化 封神雀華
封神雀華	4	3	鳥 打撃 斬撃	光の抜刀剣士 1 英雄剣士 1 崩龍の誇り 3	払い、納刀しながらの打撃へと流れるような連撃。 払いの範囲は広め。軽い敵だと大きく浮くため全段ヒットしないことがある。 技後は帯刀状態に戻る。これを利用し、 A技CC3後抜刀 紫電滅天翔 封神雀華 葬刃といった連携も可能。 技の途中から鋼体効果が消えるので注意
					B押し変化 裂震虎砲
幻魔衝裂破	4	5	妖魔 斬撃 衝撃	すこぶる剣士 1 スキルマスター 5 コンボカイザー 5	属性が変わったデカイ砕氷刃。範囲も広がった。 軽い敵は高く打ち上げていくため拘束時間が長い。 この技の後、出の速い技を出すと空振りしやすい。 逆に、出の遅い魔王炎撃波などは綺麗に連携できる。

名前	CCHIT	属性	習得 / 強化	備考 / スキル変化
覇道滅封	5	6	妖魔星傷 英雄剣士 5 ハイ・フェンサー 3 崩龍の魂 3	極太・長射程・高威力の炎の衝撃波を放つ。ダウン起こし効果あり。 技の出始めに隙があるが鋼体が付いてるため気にしなくてもOK。 CC消費が5とデカいがそれに見合う性能を持っている。 リメDのディムロスが使っていた技。連続で出すことでモーション変化。 炎を纏って敵に体当たりし、至近距離で衝撃波を放つ。
極光蓮華	6	12	人間妖魔星 すこぶる剣士 5 大徳の帝 1 至高武具人間国宝 5	剣を突き立て、4人に分身して四方から敵を切り刻む。威力が高く、ヒット数も多い。なにより攻撃時間が長い。 射程は無制限。必ずターゲットの頭上に移動する。分身中は完全無敵。キャンセル出来ない。技後は帯刀状態に戻る。 途中からダウン起こし効果があるが、効果の発生が遅いため起こし技としては使えない。

・ スキル変化ルート別一覧

- スキル変化の利点は、4つしかないB技スロットの節約になること。
- 魔神剣～葬刃、砕氷刃～裂空刃が敵を選ばず当たり使いやすい。風牙絶咬 葬刃、衝皇震 邪霊一閃だけでも便利。邪霊一閃 冥斬封は空振りしやすい。
- 風牙絶咬か崩雷殺から葬刃へ繋げて葬刃の使用回数稼ぎにもなる。
- 少し消費CCが多いが、基本的アーツ技と同じ感覚で使っていける。
- 衝皇震以外のルートは最終に帯刀に戻る。

スキル1	スキル2	スキル3	スキル4	合計CC
雷斬衝	崩雷殺	葬刃	-	9
魔神剣	裂壊桜	風牙絶咬	葬刃	12
衝皇震	邪霊一閃	冥斬封	-	9
砕氷刃	朧月夜	魔王炎撃波	裂空刃	13
紫電滅天翔	封神雀華	裂震虎砲	-	11

秘奥義

- ・ 習得欄の太字 = ヒット発動版 (詳しくは[術技解析](#)参照)

Lv	名前	HIT	属性	習得	備考
1	獣破轟衝斬	8	獣斬撃	王国を取り戻す剣 1 カルタコレクター 5	攻撃後抜刀状態に移行。 居合いから炎をまとった剣で横に薙ぎ払い剣を持ち直し、勢いよく斬り上げる。 最初の横斬りこそ複数の敵にヒットすることもあるが、基本的に単体用。
2	白夜殲滅剣	8	精神体斬撃鈍足	決意の青年 1 アーツファイター 5	攻撃後帯刀状態に移行。 鞘から剣を抜き、敵を切り刻む。最後は月をバックに剣を鞘に納める。 葬刃・裂空刃から出すと最後の1ヒットしか当たらない。

	A技 CC1	A技 CC2	A技CC3	A技CC4	B技 CC1	B技 CC2	B技CC3	B技CC4	B技CC5	B技CC6
竜族				抜碎竜 斬						
人間			碎陣靈 臥	四葬天 幻				魔王炎擊 波		極光蓮 華
精神 体			碎陣靈 臥				邪靈一 閃			
無機 物						魔神 劍				
妖魔		水影 身				魔神 劍		冥斬封 魔王炎擊 波 幻魔衝裂 破	霸道滅 封	極光蓮 華
機械	×									
暴星				葬刃		雷斬 衝	邪靈一 閃 崩雷殺	紫電滅天 翔	霸道滅 封	極光蓮 華
猛毒				四葬天 幻			風牙絶 咬			
マヒ							崩雷殺	紫電滅天 翔		
凍結						碎氷 刃				
火傷								魔王炎擊 波	霸道滅 封	
石化				葬刃						
鈍足							朧月夜	冥斬封		