

プロフィール

項目	内容
名前	ソフィ (Sophie)
性別	女性
年齢	不明 (見た目13歳ぐらい)
身長	148cm
体重	39kg
クラス	光子格闘
所持武器	リスレット
CV	花澤 香菜
紹介	<p>「わたしがアスベルを守る あのときのようにさせない」 ラントとフェンデルの国境紛争のさなか、フェンデル軍に追い詰められたアスベルと出会った記憶を失った少女。 あどけない雰囲気や容姿(華奢な?)に似合わず身を守るための戦いに慣れており、アスベルと共にフェンデル軍を退け窮地を救う。 必要がない限り、自分から積極的に他人とかかわろうとしないが、物語を通じて少しずつ自分の感情や他者に対する想いを表現するようになる。 記憶を失っていた少女に、アスベルは可憐な花を咲かせる花の名にちなんで「ソフィ」と名づけた。 花が好きで、本人もこの花にちなんでつけられたその名前に親しみを覚える。</p>

特徴

防御・回避が高く、HPもそこそこなので耐久力がある。命中と術防御がやや低いので補強したい。
前線に立つとそのスピードと手数で敵を圧倒することができる。
代わりに一つの技のヒット数は少なめで、攻撃時間も短い。
ソフィに限ったことではないが、空を飛んでいる敵と戦わせると、敵を高く打ち上げすぎてコンボが途切れ、反撃を食らってしまうことがある。
ソフィは打ち上げる技が多く、CPUの双月は封印できないので特に注意。
凄まじい回転率でわしわしCCを消費するので積極的にクリティカルを狙いCCを増やしていきたい。
再生術(治癒術)はシェリアのような範囲タイプではなく、単体を確実に回復してくれるタイプ。
また、詠唱は早めなので妨害され難く緊急時に役に立つ。
小柄な体でピョンピョン飛び跳ねる技が多いので連携しにくいのが難点。
オート操作にした場合、見事に前線のフォローをこなしてくれる。特にボス戦では大きく被弾率・致死率が下がる。

- A技(格闘技)は格闘による素早い攻撃。
移動速度・攻撃速度・術技の繋ぎが速く、なによりリーチが短いのが格闘家らしい。
踏み込みが強い技ばかりなので敵に届かないことは少ないが、複数相手にするにはやや物足りない。
特に序盤のA技は範囲の狭いものばかりなのでほぼ接近戦かつタイマン専門。
終盤になると範囲の広いA技も覚えるようになり、
高い物理攻撃力と相まって敵をバツバツとなぎ倒せる勇猛果敢な素敵ヒロインと化す。
溜め技はA技連携の一つとして扱われるため、A技CC3の所を双撞掌底破にすると

総消費CC9でCC4技まで出せたりとA技でも多少連携に幅がある。

ただし溜め技は一連携中に一回しか使えない。

溜め技は詠唱時間と同じように連携数が増えると溜め時間が短縮される。

- B技(再生術)は治癒術や能力を強化する気功術、不思議な光を使った遠距離技を行う。

仲間の攻撃を真似た技が多く、技名も仲間の名前が由来している。

攻撃技全てに暴星属性が付いているので弱点モンスターにはめっぽう強いのだが、他属性は少なめ。

少し育てれば広範囲・広射程のB技を取得していくので万能キャラへと成長していくだろう。

ただしソフィ自身の術攻撃力が低いので火力への過信は禁物。十分な威力が出るのはスカラーガンナーぐらい。

迷ったら取りあえずアストラルベルト。

スタイル

格闘技

	CC1	CC2	CC3	CC4
N		三散	双月	穿光
	刀輝	鷹爪襲撃	刹破衝	錬気轟縮
		仁麗閃	霊子障断	烈孔斬滅
		双竜脚	旋幻舞	光翼天翔

名前	C	H	属性	習得 / 強化	備考
刀輝	1	1	斬撃	初期習得	スティック方向により攻撃方法が変化
三散	2	3	精神 体 打撃	初期習得	三回殴る。左右の範囲はあまり広くない。
鷹爪襲撃	2	2	鳥 打撃	記憶喪失の少女 1 現の存在 5 格闘士 1	今までの同名の技とはかなり違い、殆ど虎牙破斬。技の前にそこそこ前進するが攻撃判定自体は前方に弱いので 敵の怯みモーションによっては上手く当たらない。本体の移動は激しいため、フェンデル銃兵などの遠隔攻撃をかわしつつ 前衛と切り結ぶといった芸当も可能。 キャンセルしないと少し隙が生まれる。 スキル習得により確率でアイテムを盗む。
仁麗閃	2	2	人間 暴星 斬撃	記憶喪失の少女 3 花の名の少女 3 格闘士 3	左へ移動しながら斬る。 けっこう敵が移動するのでその後は霊子障断か刹破衝に。双月はスカル。 スキル習得により確率でアイテムを盗む。
双竜脚	2	2	竜族 打撃	花の名の少女 1 現の存在 1 一閃闘姫 1	素早く二回蹴る。 技の前後にスキが無く、見た目より範囲が広い。 しかしなぜか旋幻舞には繋がりにくい
双月	3	4	暴星 打撃	初期習得	三日月を描くサマーソルトを二回繰り返す。 二回目は一回目よりも少し高く飛ぶ。 ちょっとでもズレるとうまく当たらなったりする。

名前	CCHIT	属性	習得 / 強化	備考
剝破衝	3	2	妖魔 暴星 打撃 あの日の少女 5 変わりゆく少女 1 格闘士 5	1ヒット目をはずしたりガードされると2ヒット目が出ず連携できない。 敵の怯みに対して技後の硬直が若干長く、 錬気轟縮に連携してもヒットが繋がらない事がある。 しかしその移動距離により前方へのリーチは絶大。 敵撃破後、高速で次目標に近づくなどの使い方も、 スキル習得により確率でアイテムを盗む。
霊子障 断	3	5	精神 体 暴星 斬撃 変わりゆく少女 3 セイバー 1 抜刀の誇り 3	リーチが長く敵を高く浮かせ、 攻撃判定が出ているうちにキャンセルできるなど、 非常に使い勝手がいい。 溜め技等にも繋ぎ易い
旋幻舞	3	5	不定 形 暴星 斬撃 不安の少女 3 アイテムゲッター 1 両剣の誇り 3	くるくるくると三回回って斬る。モーションが ちょっと長い。 ソフィの技の中では範囲が広めで、多くの敵を巻き 込みやすい。 スキル習得により確率でアイテムを盗む。
穿光	4	7	暴星 射撃 マヒ 初期習得	空中から光子レーザーを放つ。ダウン起こし効果あり ジャンプして発動するため、敵に妨害されにくい。 代わりに少し間を挟むために発動が遅め。
錬気轟 縮	4	9	精神 体 暴星 衝撃 格闘術士 1 アイテムビュー ティ 3 チーフ・マスタ リー 1	必中必倒の友その1。ダウン起こし効果あり 他のCC4技に比べてスキが無く使いやすい。敵の硬 直も長い
烈孔斬 滅	4	9	人間 暴星 斬撃 目覚めの始まり 3 熟練格闘士 1 フォーススマッ シャー 3	最後の蹴りからの衝撃波は見た目よりも範囲が広 いが、 軽い敵だと途中で吹き飛ばしてしまいかすりヒッ トになる。 背後を取る、間合いを離すといった点から囲まれた 際の脱出に向く。 キャンセルタイミングは早めなので フロントステップを挟んで更なる追撃も可能。 敵の硬直も比較的長めで気絶させやすい?ので回 復術に繋げやすい。 ヒールあたりならほぼ確実に発動する。
光翼天 翔	4	6	暴星 飛行 プロトス1 3 バージョン6.1 3 熟練治療士 1	浮かび上がって周囲を範囲攻撃。 ソフィのCC4技の中では最も出が早く、 範囲広めの全周攻撃なのでかなり強力。 しかしその代償としてか終了後の落下が非常に ゆっくりで、 次の行動に移るのがどうしても敵より遅くなって しまう。 故に倒すか気絶させるかしない限りほぼ反撃確定。 味方がうまく拾ってくれるように、使いどころを しっかり見極めよう。 ちなみに前半より後半の方が範囲は広い。

名前	CCHIT	属性	習得 / 強化	備考
双撞掌底破	2	2	昆虫 打撃 青年期: 似ている少女 3 幼少期: 誓いの友 3 クリティカラー 3 くすねらー 3	A技後、Aボタンを押し続けてゲージを溜め、ボタンを放すと発動 溜め技の中では発生が早くダウン起こし効果ありと使いやすい。
獅子戦吼	3	3	獣 衝撃 熟練格闘士 5 デュアルスマッシャー 1 双撞の誇り 3 双撞の魂 3	A技後、Aボタンを押し続けてゲージを2回溜め、ボタンを放すと発動 獅子の闘気で敵を吹き飛ばす。 横の範囲は非常に広く背後にさえ届いてしまうが、他の溜め技に比べ前へのリーチが短く、やや使い勝手が悪い。 また、連携が長くなるにつれてゲージの増加が早くなる関係で、 中間に位置するこの技は出しにくくなる。ダウン効果
点穴縛態	4	1	無機 物 衝撃 願う少女 5 クリティカリスト 1 獅子の誇り 3	A技後、Aボタンを押し続けてゲージを3回溜め、ボタンを放すと発動 発生はかなり遅いが威力がバカ高い。仰け反り時間も異常に長く、 やや吹き飛ばすことを考慮しても簡単に追撃できる。 また、秘奥義・火龍炎舞の始動キーでもある。

再生術

名前	CCHIT	属性	習得 / 強化	備考
ファーストエイド	3	-	-	似ている少女 1 治療士 1 スキルビギナー 5 味方一人のHPを30%~回復。詠唱が非常に短く(2.50s)、 最前線からでもバックステップ1回程度後退すれば 詠唱時間は確保できる。さらに回復直後すぐさま反撃に出られるなど、 回復術の中では一際攻撃的な性能。 (強化後)赤チャージ後に発動で、CC分与
ヒール	4	-	-	不安の少女 1 治療士 5 手当の誇り 3 味方一人のHPを50%~回復。詠唱3.50s (強化後)赤チャージ後に発動で、CC分与
キュア	5	-	-	熟練格闘士 3 チャクラ 5 気付の誇り 3 味方一人のHPを80%~回復。詠唱4.50s (強化後)赤チャージ後に発動で、CC分与
レイズソウル	5	-	-	治療士 3 チャクラ 1 治癒の誇り 3 味方一人を戦闘不能者を含めてHP30%~回復。 詠唱5.50s シェリアのレイズデッドに比べて回復性能は低めだが詠唱は速く、 危急の蘇生には十分。被っても泣かない。 (強化後)赤チャージ後に発動で、CC分与

名前	CC	HIT	属性	習得 / 強化	備考
アタラキシア	4	-	-	チャクラ 3 特性少女 1 目覚めるもの 3	自身の状態異常を打ち消し、打ち消した場合に限り防止効果も付与 状態異常を狙いまくってくる相手では非常に重宝する。 ただし、封印・石化・凍結の解除はできないため、それらへの対策は必須。 (防止は効くが、事前に上記以外の状態異常にかかる必要がある) (強化後)HP回復+10%、「命中上昇」効果付加
センスフレア	4	-	-	ソフィお嬢様 3 ジョギングランナー 1 ワイルドガール 1	次の技の命中 & クリティカル率10倍の効果。 CPUの場合、開幕にこの術を多用する。 回避されにくくなり、威力とCC最大値の底上げも狙えるため何かと便利。 強化により回復効果がつくと緊急回復にも使える。 この技の強化効果は、主にA技の強化で付く「HP全快時：CC1回復」や 「上昇効果付加中：CC1回復」と相性が良い。 (強化後)HP回復+10%、「命中上昇」効果付加
リペラチャー ジ	3	1	爬虫類 人間 打撃	抜刀の心得 5 コンボハンター 3 目覚めるもの 5	相手の直接攻撃を防御し、瞬時に反撃。いわゆるカウンター技 ガードしてくれるのは一瞬だがカウンターの威力はかなり高め。 ザコ相手ではほぼ使う機会が無いが、攻撃中鋼体の場合が多いボス、 特に1対1なら使ってもいいかも知れない。 発動するだけで使用回数が増えるので、誇り・魂称号狙いならひたすらセイセイ言っていればいい。 (強化後)「命中上昇」効果付加
アストラルベルト	3	1	暴星 斬撃	ヘブンガール 5 格闘術士 5 抜刀の心得 3	アスベルの抜刀時の様に高速でなぎ払う。 範囲が広く鋼体付きで隙も無い。かなり高性能。 また、以降の連携に鋼体を引き継げるため始動として重宝する。 鋼体の引継ぎは回復術の詠唱にも適用され、アストラルベルト 回復術 詠キャンと繋ぐことで 詠唱時間分は鋼体を持続する。 つまり、1回のけぞらないままに移動やアイテム使用ができる。 スキル習得により確率でアイテムを盗む。
ユベルティ	4	10	暴星 打撃	バージョン6.1 5 両剣の心得 3 雑談マニア 5	ヒューバートの両剣技の様に脚で回転蹴りを浴びせる。 滅多に全段ヒットはしないものの、攻撃時間が長めで拘束力が強い。 コンボの時間稼ぎ向きか。 しかし天高くへ連れ去るせいで味方の追撃もスリヤリやすいという難儀な技。 ダウン起こし効果があるので発生の早い起こしとして使うのもあり。 特に秘奥義や点穴縛態の直後に使えばコンボが続く。

名前	CC	HIT	属性	習得 / 強化	備考
シェルスロー	3	4	暴星 斬撃	ソフィお嬢様 5 短剣の心得 3 雑談フリーク 3	シェリアの投剣技の様にナイフ状の光子を放つ。空中へ飛び上がり、地上に向けて放つ。見た目の割りに範囲は広くない。その分回避性能は高く、たいていの物理攻撃はかわせる。連携中の横槍回避、包囲脱出など攻撃以外の用途に優れる。ただし距離や相手の大きさによっては意図せず背後を取ってしまい、囲まれてフルボッコ、ということもあるのでご利用は計画的に。
マークリバー ス	3	1	暴星 斬撃	誓いを信じる者 5 投刃の心得 3 雑談フリーク 5	マリクの操刃技の様にブーメラン状の光子を投げる。上手く当てれば最初と戻りで2ヒットする。地味だが2ヒット時の威力はかなり高い。亀とか龍あたりには3HITすることもあり、脅威のダメージを叩き出す。範囲が結構広く、複数の敵に当たる。かいくぐられても泣いてはいけない。アストラルベルトで追っ払え。
スカラーガン ナー	4	1	暴星 射撃	目覚めの始まり 5 長銃の心得 3 雑談マニア 3	パスカルの長銃技の様に威力の高い光子弾を撃つ。若干溜めた後に放ち、撃った後は反動で後ずさる。威力倍率がすさまじく、赤防御+センスフレアとの組み合わせはさながらスナイパー。ソフィにとっては貴重な遠距離攻撃でもあるため、さまざまな場面で活躍する。ダウン起こし効果あり。強化により確率でアイテムを盗む。
カタストロ フィ	6	13	暴星 衝撃	誓いの友 5 大いなる格闘術 士 1 スキルマスター 1	必中必倒の友その2。少し溜めた後、光子状態で突撃。これを連発するだけでヒット数による秘奥義発動が狙える。かも。1回分の鋼体付きだが、始動の際が大きく、一回程度ではめったにしのげない。かといって発射後は高速かつ攻撃判定の塊となるため被弾自体が稀。よってあまり意味はないが何、気にすることはない。ダウン起こし効果あり。強化後「命中上昇」効果付加

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 / 強化	備考
1	クリティカルブレード	6	暴星 斬撃	あの日の少女 1 花の母 5	ターゲットに向かって突進する。貴様を屠るわけではない。 見た目より範囲が広く、近くにいる敵を巻き込めることも。 技後は敵が近くでダウンするので根こそぎシュートでさらなる追撃を。
2	インフィニティアソウル	13	暴星 打撃 斬撃	プロトス1 1 ねこ少女 5	敵を殴り飛ばし、ジグザグな軌道の光子レーザーで打ち上げ、最後に地面に叩き付ける。基本は単体用。 稀に殴り飛ばしを空振るが、光子レーザーと叩き付けは必ず当たる。
3	ゼロ・ディソルヴァー	24	無機物 暴星 斬撃	ララのお友達 3 どうにかなる士 5	無数の光子と化して突撃。演出が長い。 前半のレーザー乱舞はかなり広範囲を巻き込める。
-	火龍炎舞	8	植物 竜族 火傷	隠し秘奥義	点穴縛態ヒット後、点穴縛態の効果時間内にヒット数を途切れさせず CC1、2、3、4の技をそれぞれ一回以上使用し、連携の最後をヒットさせる

- 火龍炎舞について
火龍炎舞はヒット数さえ繋がっていれば点穴縛態から連携切っても発動する。
点穴縛態の暗転中に使用する技や連携順はなんでもよく
A技でもB技でも溜め技でもCC1、2、3、4の技をそれぞれ一回以上使ってあれば発動する。
例：点穴縛態 キャンセルせずにスカラーガンナー アストラルベルト 刀輝 双撞掌底破 火龍炎舞
- ちなみにロックガガンに対して唯一発動できる秘奥義でもある。基本ロックガガンは初期位置から移動しないが、火龍炎舞を当てると位置を強制的に変更できる。これを利用してロックガガンの腹下に潜り込み、一切の攻撃を食らわない安全地帯を作り出すことも可能。

特性逆引き表

- 獅子戦吼、点穴縛態を除くCC3以降の技には、すべて暴星特性がついている。
- 状態異常の特性を狙いづらいため、仲間にカバーしてもらおう。

斬撃	刀輝	仁麗閃	霊子障断 旋幻舞	烈孔斬滅	アストラルベルト シェルスロー マークリバー ス			
打撃		三散 鷹爪襲撃 双竜脚 双撞掌底破	双月 刹破衝		リペラチャージ	ユベルティ		
射撃				穿光		スカラーガンナー		

	A技 CC1	A技CC2	A技CC3	A技CC4	B技CC3	B技CC4	B技 CC5	B技CC6
衝撃			獅子戦 吼	錬気轟 縮 点穴縛 態				カタストロ フィ
飛行				光翼天 翔				
鳥		鷹爪襲撃						
昆虫		双撞掌底 破						
水棲	×							
爬虫類					リペラチャー ジ			
植物	×							
獣			獅子戦 吼					
不定形			旋幻舞					
竜族		双竜脚						
人間		仁麗閃		烈孔斬 滅	リペラチャー ジ			
精神体		三散	霊子障 断	錬気轟 縮				
無機物				点穴縛 態				
妖魔			刹破衝					
機械	×							
暴星		仁麗閃	双月 刹破衝 霊子障 断 旋幻舞	穿光 錬気轟 縮 烈孔斬 滅 光翼天 翔	アストラルベ ルト シェルスロー マークリバー ス	ユベルティ スカラーガン ナー		カタストロ フィ
猛毒	×							
マヒ				穿光				
凍結	×							
火傷	×							
石化	×							
鈍足	×							