

プロフィール

リヒター・アーベント
CV: 浜田賢二
所属国家: ?

「吠える声だけは大きいな、負け犬が」
ある男を仇(かたき)として追い求める孤高の戦士。
物静かで理知的な雰囲気を持たせられるが、その瞳の奥には復讐の炎が燃えている。
身の上について謎が多く、世界樹とユグドラシルバトル、そして異世界ダイランティアについて、
常人では知りえないはずの知識を身に付けている。
『テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの騎士』より出演

使用可能条件

ユグドラシルバトル・ロイド&コレット編のサブイベントとクレス&クラトス編のサブイベントクリア

称号

名称	入手条件	効果
コンボ初心者	コンボ10Hit以上	HP+1% TP+1%
コンボ上級者	コンボ20Hit以上	HP+2% TP+1% TP回復+1%
コンボマスター	コンボ30Hit以上	TP+2% TP回復+2% 敏捷+2%
コンボキング	コンボ50Hit以上	TP+5% TP回復+5%
孤高の旅人	初期称号	TP+2%
黒衣の剣斧使い	GP1000以上	物攻+2% 術攻+1%
剣斧マスター	GP10000以上	物攻+1% 物防+3%
黒嵐の闘士	GP20000以上	物攻+3% 術攻+3%
黒き炎の王	GP30000以上	HP+4% TP+4%
炎帝	「サバイバルバトル」を10連勝	TP+5% 物攻+2%
苛烈な紳士	「アーケードバトル」をクリア	物攻+5% TP回復+1%
復讐者	キャラ開放時点で所持	物攻+3% 術攻+3%
ユグドラマニア	「ユグドラシルバトル」をマニア以上でクリア	TP回復+10%
ユグドラマスター	「ユグドラシルバトル」をアンノウンでクリア	敏捷+10%
リヒター_ガン攻め	モバイル連動 (10Webガルド)	TP+5% 物攻+5% 術攻+5% OVL+5% HP-5% 物防-5% 術防-5% 耐久-5%
リヒター_ガン守り	モバイル連動 (10Webガルド)	HP+5% 物防+5% 術防+5% 耐久+5% TP-5% 物攻-5% 術攻-5% OVL-5%

名称	入手条件	効果
なかなかのS	モバイル連動 (500Webガード)	物攻+10% 物防-10%
冷徹なる旅人	モバイル連動 (750Webガード)	TP+5% 敏捷+10% HP-5% OVL-10%
紅炎の復讐者	モバイル連動 (1000Webガード)	HP+10% 物攻+10% TP-10% TP回復-10%

GP99999時のステータス

HP	2300	詠唱速度	105
TP	260	詠唱硬直	105
物理攻撃	190	ガード耐久	163
物理防御	150	OVL時間	110
術攻撃	160	TP回復	170
術防御	160	敏捷	50

立ち回り

- 攻撃は物理・術ともに揃っているが、物理攻撃が通常にしる技にしるダウンを誘発したり高く浮かせる = 受け身を取られるものがほとんどなので非常にコンボを狙い辛い。
- また、全体的に出がかなり遅いので正面から突っ込んでいくと確実に打ち負ける。よって陽流・丙や陰流・己のように軌道が特殊な技をうまく利用し、牽制しながら戦うといい。
 - 特に陽流・丙と陰流・丁の火柱はかなり高くまで届く上ダウン起こし技なのでトラップ的に使うか、味方がダウンさせた敵を拾う形で使うと便利。もしくは陰流・己の弾丸で牽制しながら逃げ回る。
- 自操作時は物理で立ち回るのが良いだろう
その場合キャンセラー3は必須
- 術はタイダルウェイブやブラッディハウリングが、高威力かつ範囲にもクセがなく使いやすい。
- 術中心に立ち回っても安定はする。
その場合、素早く吹き飛ばせる陽流・甲や軌道力に優れる陰流・癸、術攻撃力も上げられる陽流・壬と入れておくとうりになる技も多い。
- 耐久力を上げて回復術で粘れるようにするのも手。
- ミスティンボルをつけて詠唱特化にしても999にはわずかに及ばない事を覚えておこう
- 秘奥義の威力が低めで、術も使いやすいものが揃っているので、OVLは秘奥義よりも術で攻めるか回復に徹するのがよい。
- 物理攻撃・術攻撃・回復どれもそれなりにこなせるので、CPUに使わせると役に立ってくれる。
- 彼のみ、武器に二つ属性を付ける事が可能。光と闇の付いた+4 は、相反属性での軽減はされないため無属性の攻撃は強化できる。
属性付きの技ばかりで攻めるなら余りいらぬが、一応術攻が一番高い武器のため術で攻める時は使える。

通常攻撃

- 下段以外3・6段目で2hitし、ダウンを誘発する。
- 若干浮かせるので出の早い技であれば追撃は容易。

だがコンボプラスを使用するごとに安定感が減退していく

- 下段攻撃は他に比べて踏み込みは少々浅いがダウンさせず安定した通常攻撃が可能
下段攻撃も混ぜていくのならコンボプラスも視野に置いておこう
- 代わりに2段目の踏み込みがかなり強いのでやや遠くから強襲するのも手。
- ちなみにリヒターの通常攻撃の倍率は剣の部分が0.8、斧の部分が1.0、踏み込み斬りは0.6*2となっている。

術技

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
陽流・甲(きのえ)	特技	風	10	0.7+1.7(風)		初期	交差斬りから衝撃波を放って攻撃する。 出はかなり早いですが吹き飛ばしてダウンさせるためコンボに組み込みにくい。 敵を追い払いたいときに。
陽流・戊(つちのえ)	特技	闇	24	1.0*2 1.5(闇)		初期	前進しつつ剣を振り、闇のエネルギー弾を飛ばす。 剣・斧にも攻撃判定があり、密着すればエネルギー弾含めて全ヒット。 エネルギー弾は斜め上15°ぐらいの角度で飛んでいく。一段上ぐらいなら届く。
陽流・丙(ひのえ)	特技	火	16	0.7+0.6*3		GP200?	斧を地面に叩きつけ、炎の柱を噴出させる。 出は遅いが、ダウン起こし技なので通常攻撃からも問題なく繋がる。 しかし高く浮かせるので奥義には繋がらない。 縦の範囲が広いので、空中床上の敵を安全に攻撃できる。 空中床の下で使えば、相手を一気に二段上まで持ち上げられる。 ダウン追撃可
陽流・庚(かのえ)	特技		28	0.8*2+1.5		GP700	敵を斬り上げて浮かせたあと、突進斬りで吹き飛ばす。 数少ないコンボ用。動きがもっさりでも隙も大きいので空振り注意
陽流・壬(みずのえ)	特技	水	24	0.55*5+0.6		GP1000~1100?	水柱を巻き上げ、水の力を得て術攻と術防をアップさせる。 水の柱は敵にダメージを与える。 攻撃用としては出の遅さ・リーチの短さもあって微妙だが、術主体で戦う場合は事前に使っておくといい。
陰流・丁(ひのと)	奥義	火	28	0.9+0.8+0.6*3		初期	剣と斧の連続攻撃で敵を浮かせた後、火柱で追撃する技。 出が早く締めとしては安定するが、追撃が難しい。 火柱はダウン追撃可。

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
陰流・乙(きのと)	奥義	土	28	1.0*2+1.5		GP1200	斧で斬ったあと、剣で突進斬りを繰り出し、交差斬りで敵を吹き飛ばす。 吹き飛ばし用としては陽流・甲、コンボ用としては陰流・辛に劣るため封印推奨
陰流・辛(かのと)	奥義	光	24	0.8*4+0.6*4		GP1500 ~ 1600 ?	敵を引き寄せる斬りを放ち、光の柱を発生させて追撃をかける。 陰流・丁に似ているが、こちらはあまり浮かせずダウンもさせない。 コンボ用として優秀だが、技後硬直が大きいいため反撃を受けやすい。
陰流・癸(みずのと)	奥義	水	24	1.8(突進) 1.5(水)		GP2100	高速の突進斬り。当たった敵を打ち上げ、自らは敵を突き抜ける。 とてつもなく出が早い上に突き抜けながら長距離移動できる便利技。 逃げ技としてはこの上ない性能。 惜しむらくは密着するとヒットしないのと秘奥義に繋ぎにくい点か。 空中床の下で使えば敵を空中床の上へ持ち上げられる。 使用後に振り向くが、振り向いてから を押せば秘奥義に繋ぐことができる。 水属性と書いてあるが、突進後振り返る前に発生する衝撃波部分のみ水属性で、他は全て武器依存になっている。 この技で崖から落ちると振り向いてから空中を滑走する。
陰流・己(つちのと)	奥義	闇	32	1.0*2 1.5*2(闇)		GP2300 ~ 2400 ?	剣と斧の斬撃と共に、闇のエネルギー弾を飛ばす。 威力が高い、リーチが長い、出が早い、隙が小さいとかなりの高性能。 しかし弾は上段 正面と放たれるため正面への飛び道具としては若干不便。 それでも逃げながらの戦いではかなり役に立ってくれる。 密着すればエネルギー弾含め全段ヒット。
ファーストエイド	下級術	回復	10			初期	味方一人のHPを少量回復する術。
アクアエッジ	下級術	水	10	0.6*3		GP500 ~ 600 ?	地を這う水の Cutter をターゲットに飛ばす術。 ダウン追撃可
ヒール	中級術	回復	20			GP800	味方一人のHPを中程度回復する術。

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	習得	説明
スプラッシュ	中級術	水	25	0.55*6		GP1400	ターゲットの頭上に圧縮した水の塊を発生させ、そこから滝のような水流をたたきつける。
ネガティブゲイト	中級術	闇	37	0.45*11		GP2000	ターゲットの位置に闇エネルギーの球体を発生させる。
セイントバブル	中級術	水	40	0.65*10		GP2300 ~ 2400 ?	ターゲット周辺に無数の泡を発生させ、時間差で連続破裂させる。ダウン追撃可
タイダルウェイブ	上級術	水	72	0.9*11		GP1800	ターゲットの真下の大地に巨大な渦を作る術。
ブラッディハウリング	上級術	闇	60	0.8*15+1.5		GP2500	ターゲットを中心に闇の渦を作り出し、渦から闇の炎を噴出させる。
エターナルリカーランス	秘奥義		0	0.7*13+5.0		GP2500	前方に巨大なエネルギーの球体を作り出し、それをレーザーとして放射する秘奥義。ためている間も低威力多段ヒットの攻撃判定がある。敵が自分の真正面にいないと当たらない。物理攻撃依存の秘奥義

コンボ

- 通常攻撃 陽流・庚 陰流・辛 エターナルリカーランス

スキル無しお手軽コンボ。通常攻撃はNで。

- 通常攻撃×6 陽流・戊 陽流・庚 陰流・己 陰流・癸 陽流・庚 陰流・癸 エターナルリカーランス(34ヒット)

秘奥義発動までを34ヒット以内に抑えた、実用性重視の高威力キャンセラーコンボ。二度目の陰流・癸の時点で19ヒット。

陽流・戊が全ヒットしてから陽流・庚に繋ぎ、陰流・癸の後振り向いてから陽流・庚を入力するのがコツ。

通常攻撃は 入力か 入力。入力の方が簡単だが、入力だとヒット数が1増える。開けた場所に限られるが、ダメージ効率結構良い。術をセットする場合は陰流・己と交換で。

- 通常*6 陽流・庚 陰流・丁
物理リヒター用キャンセラ 無しお手軽コンボ。ダウンさせたまま最後まで繋げる。うまくいけば丁で追い打ち可。

- 通常×6 陽流・庚 陰流・乙 (ファーストエイドorヒール)

コンボプラスは無しでも良い。最後の回復術はマジックキャンセルを付けていたら構わない。

- **通常×3 陰流・乙 陽流・庚 陰流・辛(アクアエッジorファーストエイドorヒール)**
キャンセラー2必須(マジックキャンセル2あれば術を追加で)
密着している時のみ入るコンボ。乙から庚が密着しているときのみ当たる。当たれば安定して後のコンボが入る。ステップキャンセルがあれば入りやすいかも。
術の部分は好みで。詠唱速度を高めて中級術を置き攻めに使うのも良いかもしれない。
- **下通常×2または4または6 Cガードキャンセル ステップキャンセル 最初に戻る**
他のキャラに比べ通常攻撃の硬直時間が長いため、初心者でも簡単に通常攻撃で無限コンボができる。
- **通常攻撃 陰流・己 陰流・癸**
キャンセラー3必須。
綺麗に決まり、お手軽にできるコンボなので結構お勧め。
但し陰流・癸が敵をすり抜ける仕様なので振り向いてから を押さないと秘奥義をすかしてしまうので注意
- **通常×3または下通常×6 陽流・庚 陰流・乙 陰流・癸 陽流・庚 陰流・乙**
キャンセラー2、3必須
2度目の陽流・庚を出すときは、少しだけディレイをかけないと繋がらないので注意
最後の陰流・乙の後にこのまま秘奥義に繋ぐ事も可能
またマジックキャンセルを付ければ好みで回復術も
- **陰流・己 *n**

敵硬直の長い弾部分だけHITさせれば可能。

- **空中通常攻撃x1 通常攻撃x3 陽流・庚 陰流・癸 陽流・庚 陰流・己**
癸は振り向き後引き付けてから。
- **(画面端限定)空中通常攻撃x1 通常攻撃x3 (陽流・庚 陰流・辛)*2**
通常攻撃からの庚は引き付けてから。
- **(画面端限定)(横通常攻撃x1 陽流・庚)*n**
庚が画面端ではダウンしないのを利用したコンボ。空中で当てるとダウンしてしまうので接地してから次を当てること。

用・マジックキャンセル

陰流・辛 マジックキャンセル 陰流・辛 マジックキャンセル・・・×n 簡単に決まるお手軽なコンボ しかし 術で一か所技を使用してしまうので入れるなら実用性のある ファーストエイドなどがいい

VS リヒター (CPU) 対策

- 詠唱は意地でも阻止。強力な術多め。特にブラッディハウリングは阻止。食らうとかなり削られる。
- ダウン技が多く、受け身を取り損ねると結構な時間を食う。回復術もあるので、タイムアップで逃げ切れないように。
- SET-GPが低くても大抵スーパーアーマーつき。詠唱を止めるときは念頭においておこう

戦闘台詞

戦闘開始	「敵に情けは無用だな」「よく俺の前に顔を出せたな」
通常攻撃	
被ダメージ	
気絶	
ダウン	
ダウン回復	
戦闘不能	
挑発	「さあ、かかってくるがいい」「怖気づいたか？」
リミッツゲージ満タン	「はっはっはっはっは！」
OVL/OVLX	
秘奥義	「はぁぁぁぁ！エターナル、リカーランス！」
勝利台詞（楽勝）	「手ごたえが無さ過ぎる」
勝利台詞（普通）	
勝利台詞（辛勝）	「力量を測り損ねたか」