

# 遠坂凜(優雅なる名門魔術師)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい。

- 10/20:【通常技】、【必殺技】の威力を追記
- 6/17:リフレクトカウンター、ガードキャンセルを追記
- 9/29:崩拳ループコンボの廉価版を追加、その他細部修正。

- [【全体評価】](#)
- [【通常技】](#)
- [【通常投げ】](#)
- [【リフレクトカウンター】](#)
- [【ガードキャンセル】](#)
- [【必殺技】](#)
- [【特殊能力】](#)
- [【超必殺技】](#)
- [【聖杯必殺技】](#)
- [【連続技】](#)
- [【戦術】](#)
- [【vs遠坂凜対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)

## 【全体評価】

衛宮士郎と同じく徒手空拳で戦うキャラなのでリーチは短い。しかし拳法を使う設定のためか、通常技は発生速度・隙の無さ共に優秀。必殺技も多様な性能を持つ宝石魔術に加え、接近戦では言峰綺礼と同じ連環腿でのコンボが強力で、軸移動して攻撃する裡門頂肘はガードされても隙がない。近・遠距離と使えるものは揃っている。宝石の数に制限があるが、使いきることは滅多に無くコンボも繋がり易い。機動性の高さ、喰らい判定の小ささ等もあって現状では強キャラの一角。このゲームで最強とされるランサー、ギルガメッシュの次点に数えられている。

## 【通常技】

- 立ち
  - 【5弱】【威力：150】【補正：85%】【底値：30】【発生：4F】  
外側から内側に叩くピンタ。連打で往復ピンタになる。技後の硬直が2弱より長い。空中ヒットの相手は叩きつけてしまう。
  - 【5中】【威力：280】【補正：90%】【底値：56】【発生：6F】  
左ハイキック。打点は高く若干進む。コンボで活躍。
  - 【5強】【威力：300】【補正：90%】【底値：60】  
4.0キャラ分ほど離れた足元へガンドを発射。飛び道具。コンボの拾い等に。
- しゃがみ
  - 【2弱】【威力：200】【補正：83%】【底値：40】【発生：5F】  
しゃがんだ状態で下段判定の小足。リーチは他キャラに比べて若干短い模様。
  - 【2中】【威力：300】【補正：90%】【底値：60】  
しゃがんだ状態で肘打ち。かなり姿勢が低く、色々な技を潜れる模様。コンボの起点に。
  - 【2強】【威力：400】【補正：90%】【底値：80】  
しゃがんだ状態で回転足払い。ヒット時、相手はダウンする。
- 空中
  - 【J弱】【威力：250】【補正：85%】【底値：50】【発生：4F】  
リーチの短い、斜め方向への掌底。
  - 【J中】【威力：300】【補正：85%】【底値：60】  
めくりも狙える横方向に強い蹴り。コンボの重要要素。
  - 【J強】【威力：450】【補正：85%】【底値：90】  
空中で胴回し回転踵蹴り。空中ヒットで叩きつけ。めくり性能も高い模様。

- 特殊

- 【6強】【威力：300+300】【補正：90%,90%】【底値：60+60】  
8.0キャラ分ほど離れた足元ヘガンド2連発射。隙が少ないので端の固めや牽制に。

## 【通常投げ】

【威力：400】【補正：70%】【HIT数：1】

- 腹へ寸勁。相手はその場でよろめき追撃可能。

## 【リフレクトカウンター】

- 【弱】【威力：350】【発生：7F】  
移動せずその場で22系と同じモーションで攻撃。通常技・必殺技でキャンセル可能。
- 【中】【威力：450】【発生：10F】  
少しステップして左アッパーで攻撃。リーチは5中並み。必殺技でのみキャンセル可能。
- 【強】【威力：1500】【発生：20F】  
646系に似たモーションで攻撃。相手は6.0キャラ分ほど吹き飛ばす。画面端なら2中または2強から623弱へ繋ぎ、コンボへと移行が可能。相手の魔力ゲージを50%削る。

## 【ガードキャンセル】

- 【発生：24F】  
646弱と同じモーションで攻撃。相手は5.0キャラ分ほど吹き飛ばす。

## 【必殺技】

- 宝石魔術

【コマンド：236+攻撃(空中可)】

- 凍の生命線である623系や214系の飛び道具。ボタンで技が変化し1ラウンド20発の弾数制限がある。弾数は214系と共有。
  - 【弱】【威力：600】【補正：90%】【底値：120】  
前方の地面に宝石を投擲し、着弾すると爆発。最速で623系に繋がる。
  - 【中】【威力：500】【補正：85%】【底値：100】  
正面に宝石を投擲し、ヒットすると相手は凍結状態になり追撃可能。相手のスーパーアーマーを無効可できる模様。
  - 【強】【威力：200×n】【補正：93%】【底値：40×n】  
正面にビームを発射。補正切りコンボで活躍する。

- エアグレネード

【コマンド：214+弱】【威力：650】【補正：90%】【底値：130】

- 後方に小さくジャンプしながら宝石を投擲。弾道は放物線を描いて落下し飛距離は短い。地面に着弾後小さな竜巻が発生。相手がこれに触れると高く吹っ飛ばす追撃可能。着弾前の宝石に当たっても高く吹っ飛ばす模様。

- アイスグレネード

【コマンド：214+中】【威力：500】【補正：85%】【底値：100】

- 後方にジャンプしながら宝石を投擲。弾道は放物線を描いて落下し、ヒット時は相手を凍結状態にする。地面に着弾した場合は何も効果無し。

- スタングレネード

【コマンド：214+強】【威力：800】【補正：85%】【底値：160】

- 後方に大きくジャンプしながら宝石を投擲。弾道は放物線を描いて落下し飛距離は長い。ヒットすると爆発し相手は吹っ飛ばすので追撃可能。地面に着弾した場合は何も効果無し。

- 連環腿

【コマンド：623+攻撃】【発生：5F(弱・中・強共通)】

- 二段蹴り。弱 中 強の順に飛ぶ高さが変わる。
  - 【弱】【威力：200+400】【補正：90%,90%】【底値：40+80】

2段目がjc可能。コンボの重要要素。

- 【中】【威力：300+450】【補正：90%,90%】【底値：60+90】  
主にコンボに組み込みRCとセットで使われる。弱より相手を高く蹴り上げる。
- 【強】【威力：200+400+500】【補正：90%,94%,90%】【底値：40+80+100】  
30%の魔力ゲージ消費し相手の魔力ゲージを50%削る。無敵時間が長く、叩きつけ属性の3段目が追加されている。

#### ■ 崩拳

【コマンド：646+攻撃】

- 拳で突きを繰り出す。中は横にステップしてから、強は少し溜めてから攻撃。技後、強入力で宝石魔術へ派生(同名だが236系とは別で宝石非消費。SCは不可)。
  - 【弱】【威力：400】【補正：90%】【底値：80】  
吹き飛びは一番小さいが、それでも間合いは開く。
  - 【中】【威力：500】【補正：90%】【底値：100】  
大きく吹き飛ばし、受け身不能時間が長い。端では追加宝石魔術の入力タイミングを調節すれば更に数発、中崩拳～追加が繋がる。
  - 【強】【威力：600】【補正：90%】【底値：120】  
崩拳が地上ヒットだった場合はその場に崩れ落ち、空中ヒットだと中以上に吹き飛ばす。こちらも受け身不能時間は長い。

#### ■ 裡門頂肘

【コマンド：22+攻撃】【威力：400】【補正：90%】【底値：80】

- バーチャファイターでお馴染みの肘で攻撃する技。ガード時五分。弱は奥に、中は手前に軸移動してから攻撃、強は前進する。ヒットガード問わず646+攻撃で崩拳に移行可能。

### 【特殊能力】

---

#### ■ 散財

【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】【威力：0】

- 魔力開放中は宝石魔術の弾数 になり、制限が無くなる(開放時に宝石が切れてても問題無し)。

### 【超必殺技】

---

#### ■ 功程四拍

【コマンド：236236+弱】【威力：300+550+400+750】【HIT数：4】

- 寸勁 回転足払い 回転肘撃ち 崩拳の4連撃。2段目は下段判定。通常技・通常投げ等から繋がるが、浮かせた相手に決めるには高さに注意しないとスカルので注意。出はやや遅いが無敵時間が長いのでスラッシュレイブの割り込み等で力を発揮する。

#### ■ カッティング・セブンカラーズ

【コマンド：236236+中(空中可)】【威力：~2400(地上版)、~1950(空中版)】【HIT数：26(地上版)、27(空中版)】

- 飛び道具。極太ビームを放つと同時に宝石を数個投擲する。空中版は斜め下に発射。エアリアルのメに使う場合は最初のビームを当てないと相手が先に地面に落ちて宝石が当たらないので注意。地上版を壁以外で直撃(エアリアルメ含む)orガードさせると相手との間合いがかなり開く。

### 【聖杯必殺技】

---

#### ■ 宝石剣ゼルレッチ

【コマンド：236236+強】【威力：4000】

- 宝石剣ゼルレッチで胸の高さを横薙ぎする。始動技が相手にヒット後、宝石剣から出た光の刃で相手を攻撃する。コンボに組み込むのが良いが始動技の高さに注意。

### 【連続技】

---

■ 2弱>2中>2強>623弱>J中>236弱>J中>5中>623弱>J中>236弱>J中>5中>623弱>J弱>J中>J強

- 236弱後のJ中は要ディレイ

■ 2弱>2中>2強>623弱>J弱>J中>236弱>J中>着地直後ジャンプ>J弱>J中>236弱>J中>623弱>JC623強>623弱>JC各種技

- 2B>5C>2C>623A>JB>236A>JB>5B>623A>JB>236A>JB>5B>623A>6239C
  - ゲージを見て最後の昇竜は1回か2回か判断
- 2B>5C>2C>623A>JB>236A>JB>5B>623A>JB>236A>JB>5B>623A>6239C>623B>RC>JB>236A>JB>236A>JB>623A>6239C
  - RCを1回使ったコンボ、重量級には最後のループを1回減らす
- 2C>22C>646B・C>623A>(228C>646B・C>623A)×2>6239C～
  - 画面端限定。
- 1：2弱>2中>5強>2強>236弱(省いても可)>[623弱>(JC)中>236弱>(下降中に)中]×2>623弱>2362369中
- 2：(端)2中>5強>2強>646中～強>【崩拳ループ】>236236中
- 3：(端、236236中ヒットから)623弱>開放>623弱>6469中～強>623弱>2369強>(SC)236236中
- 4：(端)投げ>646強～強>【崩拳ループ】>236236中>623弱>開放>623弱>2369強>(SC)236236中
- 【崩拳ループ】：[646中～強]×5、[646中～強]×1～4>623弱、[623弱>6469中～強]×3>623弱(最後の2つは、CSを2362369中で)
  - 1以外は端用、更に3と4は補正切り。
    - 1：RCが無いので燃費はあまり悪くない(宝石は3つ使うが)、相手を吹き飛ばしたいなら、は6469中～強でもいい。
    - なお、対バーサーカーは2強ヒット時の間合いが近いと236弱後の623弱が間に合わない事がある。
    - 2と4：646中からの追加宝石魔術はできるだけ遅めに出す必要があるが、各キャラ毎にディレイの猶予時間が異なるのが泣き所。
    - 難度は低くないが、崩拳ループを安定させる事ができればノーゲージでも体力をごっそり奪える。
    - また、【崩拳ループ】部分に関して、セイバー・桜・バーサーカー・ルヴィアに[646中～強]×5は無理との事。
      - 対セイバー・桜・ルヴィア：[623弱>6469中～強]×3>623弱(バーサーカーもこれで行けるかも)
      - 対バーサーカー：[646中～強]×4>623弱
- (端)2中>5強>2強>646中～強>開放>646強～強>623弱>2369強>(SC)236236中
  - 上記崩拳ループコンボの廉価版、補正切りを練習したい時向け。

## 【戦術】

多様な飛び道具を持っているが、623系、646系を絡めたコンボが強力であり、ダッシュの性能も良いので接近戦が主な戦闘スタイル。遠距離では6強で牽制し、236中を当ててコンボを狙っていこう。近距離では2中が優秀。通常技の中でもリーチがあり、相手の攻撃を潜って当てる事が出来るため、コンボの始動技として利用性が高い。リフレクトカウンター(強)は威力も高く、画面端ならば追撃も可能なので相手の切り返しには狙っていきたいところ。中段技がないので相手の防御を崩し難いが、投げからコンボが入るので、214弱の地面着弾時の竜巻を盾に攻めて行こう。

## 【vs遠坂凜対策】

## 【vs苦手キャラ】

以下作成中,,,,,,