

リーゼリット(天の杯の侍女)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい。

- 7/19: 技説明を追加
- 7/ 1: リフレクトカウンター、ガードキャンセルの追記
- 2/18: 連続技を追加

- [【全体評価】](#)
- [【出現条件】](#)
- [【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リーゼリット対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)

【全体評価】

- 長いリーチとスーパーアーマー（ほぼ全てのC攻撃と必殺技に存在？）、高めの攻撃力に判り易い必殺技と、初心者にも扱い易い感がある。ただしAの回転速度が遅い、バーサーカーと違いコマ投げと飛び道具がない（崩し技、固め技がない）、ジャンプの高度も低い、など煮詰まってくると対戦などでは苦労しそうな気も。なおアーマー付きの技からエリアルに行けたりするので、最終的には割り込みと低いジャンプが幸いして得意とする、飛び込みが主戦力になるのかもしれない。

【出現条件】

- PS2およびPSPのみで出現、アーケードモードを5人クリア（難易度問わず）
- または、バーサーカーがラスボスとなるキャラのアーケードモードをクリア

【通常技】

- 立ち
 - 5弱：リーチは短めだが発生が早く割り込みに有効
 - 5中：リーチの長いハルバート突き、発生がやや遅い
 - 5強：リーチの長いハルバート斬り、発生が遅い、必殺技キャンセル不可。
- しゃがみ
 - 2弱：5弱よりリーチが短いが発生は早く割り込みに有効
 - 2中：ハルバートで下薙ぎ。リーチ長
 - 2強：ハルバート下段回転斬り。リーチ長いが発生遅い、溜め可能で最大溜めでガード不能
- 空中
 - J弱：ほぼ真横を柄で突く。空中コンボ時は省いた方が繋がり易い事も。
 - J中：ハルバート振り上げ斬り
 - J強：ハルバート振り下ろし斬り。コンボ数が少ない時は相手がバウンドする。
- 特殊
 - 6弱：発生そこそこの前進付き5弱
 - 6中：ハルバート横斬り。リーチ長いが発生悪く隙多め
 - 6強：ハルバートの柄で突く。JC可能の浮かせ技だが、出が遅めでアーマーも無いっぽい。コンボの繋ぎ用か。

【通常投げ】

- 相手を上空に放り投げる。投げると体の向きが逆になる。214強などで追撃可能

【リフレクトカウンター】

- 【弱】【威力：350】
5弱に似たモーションで攻撃。リーチも5弱並み。通常技でキャンセル可能。必殺技でも可能なのか？
- 【中】【威力：450】
5中に似たモーションで攻撃。リーチも5中並み。必殺技でのみキャンセル可能。
- 【強】【威力：1600】
ハルバードを振り下ろし相手を膝付かせ、横からハルバードで振り払う。専用の演出になるので追撃は不可。相手の魔力ゲージを50%削る。

【ガードキャンセル】

- 体を回転させ、ハルバードで振り払う。相手は5.0キャラ分ほど吹っ飛ばす。追撃不可。

【必殺技】

- 大回転
【コマンド：236+攻撃】【威力：】
前進しながら横回転で薙ぎ払う技。ボタンで回数や移動距離が増える。少なくとも強はアーマー効果があるため、中距離からの割り込みに使えなくもない。
 - 弱：2回切りつけ。相手は怯むのみ。RCで繋げるのが無難？
 - 中：2回切りつけ。相手を吹っ飛ばす。発生が遅いので地上連携のフィニッシュなどに。
 - 強：1回切りつけ、2回突き、1回振り下ろす。HIT数は3。ガード時はすべて当たるのでHIT数は4。最後の振り下ろしで相手がバウンドするため、そこから更に追撃可。
- 大迎撃
【コマンド：623+攻撃】【威力：】
その場でハルバードを振り回す対空技。
 - 弱：2回切り上げる。JC可能。
 - 中：切り上げの後、振り下ろす。
 - 強：切り上げの後、2回振り下ろす。ゲージ60%消費。
- 大旋風
【コマンド：421+攻撃】【威力：】
ミスファイナーのように、リーチのある鋭い薙ぎ払いを繰り返す。ボタンで攻撃角度が変わる。
 - 弱：斜め上に薙ぎ払う。一応立ちにも当たるが、主に空中の相手用か。
 - 中：真横に薙ぎ払う。
 - 強：足もとに薙ぎ払う。
- 大旋風(フィニッシュ)
【コマンド：大旋風後に421+攻撃】【威力：】
 - 大旋風から追加入力する事で、もう一度だけ別角度に大旋風を出せる。同角度は不可。
- 大斬撃
【コマンド：214+攻撃】【威力：】
前方に飛びかかりつつ斧を振り下ろす。前進距離はコマンドによって変化。中段技
 - 弱：飛距離はキャラ約1人分。よろけがあり、着地直後にRCでキャンセル可能。
 - 中：飛距離はキャラ約2人分。キャラより高く飛ばす。
 - 強：飛距離はキャラ約5人分。キャラよりも高く飛び、振り下ろし後に斬り上げが追加される。斬り上げは浮かせ技でJC可。

【特殊能力】

- アイゼン・レーム

【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】【威力：0】

- 魔力開放中、スーパーアーマー状態になる。発動すると魔力ゲージの上に制限時間を表す新たなゲージが出現。時間で減っていき、ゲージがなくなると元に戻る。減るスピードは魔力とだいたい同じ位。

【超必殺技】

■ リーゼン・ゲシュライ・ドレーエン

【コマンド：236236+弱】【威力：2200】【HIT数：23】

- 大回転を繰り返す打撃技。ヒットした時点で相手をロックし、最後にハルバードを投げる演出に移行する。ガードorスカリ時も、大回転x3程度 斬り上げと最後の演出以外は全て繰り返してしまう。そのため途中からでもヒットすれば演出に移行するが、最後までガードされてしまうとほぼ反撃確定。

■ ベーテン・ヴァイス

【コマンド：236236+中】【威力：0】

- 制約を解除してハイパーアーマーを身に纏う。怯まずに行動できるが受けるダメージは2倍になる諸刃の剣。アイゼン・レームとは違い制限時間ゲージは50%からだが、効果持続中さらにベーテン・ヴァイスをすると50%回復する。時間経過の他、攻撃を受けても残り時間が減少する。そのためギルガメッシュの冥府の門のようにヒット数の多い技をくらくとすぐになくなってしまふ。

【聖杯必殺技】

■ ドライ・ウム・ラオフ

【コマンド：236236+強】【威力：4000】【HIT数：77】

- リーゼン・ゲシュライ・ドレーエンの最後のような斬り上げを繰り返す。ヒットすると天の杯からの力で攻撃。ガードされると隙大。

【連続技】

■ Aor6A>B>C>2C>623A>JA>JB>2段J>JB>JC

お手軽基本コンボ。623Aさえ入れれば、それ以後は大抵の状況で確定するため、C>2Cや236Cのアーマーで割りこんだ時にも忘れずに、CPU戦はこれだけでも何とかできます。

■ エリアル始動技>JB>JC（相手バウンド）>下降JA>地上技～

ミッションで出てくるコンボパーツ。技数が少ない時点でJCを当てるとバウンドするため、下降中のJAで繋いで地上技に持ってけます。

■ 6A>B>6B>C>2C>236C>解放>623C>236236A

50%始動。エリアルが苦手な人用の地上ルートのためのコンボでダメージは約3800ほど。

■ 5B>6B>5C>2C>236C>5B>6B>236C>解放>5B>6B>2C>623C>RC>5B>6B>2C>623C>236236A

同じく50%始動。ダメージ約4900。236C>解放>5Bは若干シビア。聖杯解放にも地味に対応。その場合のダメージは約7800

■ Aor6A>B>6B>C>2C>236C>B>6B>2C>421B>421C(214C)

ゲージを使わないコンボ。バウンドからの拾いさえ安定すれば、主力のコンボになる。最後の大旋風の追加コマンドは214コマンドでも発動する。

■ 5B>6B>5C>2C>236C>6C>2147C>JA>JB>JB>JC

画面端での使用は安定しない無ゲージコンボ。ダメージは3150程。

■ Aor6A>B>6B>C>2C>236C>B>6B>2C>236236A

無ゲージコンボの応用。236Cバウンドからの拾いと2Cのキャンセルを最速で行うとリーゼン・ゲシュライ・ドレーエンが繋がる。

■ JB>6A>B>6B>C>2C>623A>JB>JC>下降JA>(着地)6A>B>623A>解放>JB(最速)>JC>下降JA>(着地)>6A>B>623A>JCC>623C>236236B>6A>B>623A>JCC>623C>RC>6A>B>6B>623A>JCC>623C>236236C

3ゲージ聖杯コンボ。殆どのコマンドが最速入力のため難度の高いコンボ。

- 投げ>214C>JB>JC>下降JA>(着地)6A>B>623A>解放>JB>JC>下降JA>(着地)6A>B>623A>JCC>623C>RC>6A>B>6B>623A>JCC>623C>236236A
投げからの3ゲージコンボ。聖杯解放時には応用可能。

【戦術】

- リーチが長い通常技、スーパーアーマーの付いている必殺技があるが、大振りで間合いを詰める技が大半なので、ガードされると反撃を受けやすい。あまり相手を画面端に追い詰めず、画面中央付近で戦おう。ただ飛び道具がないので遠距離ではやることなく、逆に飛び道具持ちのキャラには厳しい戦いになる。J強はリーチも長く、ヒット時は相手をバウンドさせ追撃可能となり、先端を当てる様に飛び込めば反撃を受けにくい。戦いのスタイルとしては、着かず離れず追い詰めずを意識しよう。

【vsリーゼリット対策】

- リーゼリットの技にはスーパーアーマーが付いているものが多く、こちらから割り込んで反撃するにはリスクが高い。技の終わりを見極め、技後に反撃するか、大振りな技も多いのでリフレクトガードを狙って反撃しよう。またリーゼリットに対しての飛び込みは、J強や623強などで潰されコンボに繋がられてしまうので控えよう。

【vs苦手キャラ】

以下作成中,,,,,,