

## 遠坂凜 / Rin



### 特徴 - Feature

ついんてーる

宝石を消費する強力な技が多い。

宝石は初期値10、必殺技によって消費する形で補充は利かない。

魔力・援護も優秀で殴っても牽制しても強いが、宝石を使い切ると結構弱体化する。

ご利用は計画的に。

- [遠坂凜 / Rin](#)
  - [特徴 - Feature](#)
  - [性能](#)
    - [ステータス - Status](#)
    - [通常技 - Normal Art](#)
    - [特殊技 - Unique Act](#)
    - [必殺技 - Special Act](#)
    - [宝具 - Last Resort](#)
    - [アシスト](#)
  - [立ち回り](#)
  - [コンボ](#)
    - [通常](#)
    - [飛び込み](#)
    - [スタン](#)

### 性能

ステータス - Status

体力	魔力
8400	3

### 通常技 - Normal Art

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
A	100	-	そこそこリーチがあるジャブ。弱攻撃。初段補正が普通の技より小さい

B	300	-	踏み込むため意外とリーチがある縦攻撃の肘。
C	300	-	リーチ・発生が優秀な横攻撃のフック。
2A	100	-	リーチが短い弱攻撃。残念ながら下段ではない 初段補正が小さい。硬直が短くAが繋がる
2B	300	下段	縦属性の足払い。 下段でコンボに繋がるため重宝する
2C	300	下段	横属性の回転足払い 前進のおかげでリーチがある。硬直も短めで優秀 ヒット時ダウン/CH時受身不能でダウン
JA	100	-	空中で蹴り上げる弱攻撃。攻撃判定はほぼ真横
JB	300	中段	斜め下を突く縦攻撃 リーチは短いが持続に優れる
JC	300	中段	斜め下を蹴る横攻撃 リーチや攻撃の向きが優秀なうえヒット時ののけぞりが長く 強力
ダッシュA	100	-	踏み込んで掌打する弱攻撃 硬直は長いが相手ののけぞりも長く有利
ダッシュB	500	-	踏み込んで腹部を突く縦攻撃 ガード時は距離が離れるが硬直は長め
ダッシュC	500 (計900)	-	踏み込みから横属性の一撃 CH時2段目追加、2段目ヒット時吹き飛ばし。2段目はキャンセル可
投げ	1000	投げ	吹き飛ばしはあるが、方向が真横で使いにくい (右足が前なら右に、左足が前なら左に吹き飛ばす)
スタン投げ	1500	投げ	相手を正面に向かって大きく吹き飛ばす
空中投げ	1020 ~	投げ	投擲する光弾の当たり具合でダメージ増減 キャンセルからコンボに繋いでもダメージ低下しない
2BC	300	ダウン攻撃	サーチするが発生が少し遅い弱ダウン攻撃
8BC	120*5 (計600)	ダウン攻撃	サーチするが発生が少し遅い強ダウン攻撃 はずしたときのスキが甚大なので確定状況のみで
交代攻撃	1760	-	1ゲージ消費 始動技はリーチ標準だが発生が少し遅い 追撃は威力高めなうえ正面に大きく吹き飛ばす

#### 特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
------	------	----	----

1A	350	下段	攻撃中に姿勢が低くなる下段の弱攻撃 連携の始動に便利 CH時はBやCへ目押しコンボ可能
3A*A	400+400 (計800)	1段目 中段	中段の弱攻撃。キャンセル不能 通常時は追加Aしか繋がらず威力少な目 CH時はのけぞりが増加し目押しコンボ可能
9B	500	中段	中段の回転カカト落とし。縦属性 通常時はキャンセル不能で後に続かない CH時はのけぞりが増加し目押しコンボ可能
8B*B	300+300 (計540)	-	双壁掌で縦属性の2段攻撃 発生は速いがリーチが短い。ガードされるとスキ大き目 2段目ヒット時ダウン/2段目CH時は地面でバウンド
4C	500	-	大振りの後ろ回し蹴り。横属性 しゃがまれると空振りする ヒット時スタン/空中ヒット・スタン時吹き飛ばし(方向は真横)
3C	550	-	体を開いている側に一旦軸移動し攻撃。横属性 軸移動部分は弱・縦攻撃を回避できる。ガードされると多少スキがあり長い弱攻撃や交代攻撃で反撃を受ける ヒット時吹き飛ばし

#### 必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	236A	400	-	ガント撃ち スキが小さく使いやすい飛び道具 弱攻撃のため相手の縦・横飛び道具による相殺に注意
	宝石1消費 214A	0	中段	上から光の槍。中段 発生ギリギリまで相手の位置をサーチし降ってくる 自分がダメージを受けると攻撃は発生しない ヒット時は相手を地上で拘束し追撃可能
	宝石1消費 214B	計1291	-	炎 出始めが非常に低姿勢で一部攻撃をスカしつつ反撃可能 通常技から適当に繋げれば凜の中での高火力コンボになる
	宝石2消費 空中可 236B	最大 1276	-	宝石7石を正面に投擲 発生・弾速が速く当てやすい 弾の当たり方次第でダメージがばらつく 空中版は相手の位置へ投擲。投擲後再行動可能
	宝石2消費 236C	849	-	横属性の氷攻撃 貴重な軸移動対策飛び道具 上方に判定がないので飛ばれると危険
Es ist gros	空中 D	-	-	「落下速度を減少させることができますが、攻撃を出すまでに少し時間がかかります」 重力操作して少し浮く

## 宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
敵影一片一塵も残さず	宝石4消費 空中 1ゲージ 63214A	計2500	-	空中から斜め下へレーザー。軸移動回避不可発生も速く強力な技だが宝石ストックの消費が激しい
宝石剣ゼルレッチ	2ゲージ 236236B	計3800	-	正面へ太いレーザー。軸移動回避不可発生は少し遅いが射程無限・広範囲マスター巻き込みや削り等で便利

## アシスト

コマンド	特徴
6AB	ガント3連射撃 通常版と比べると一発の威力が低く弾速が速い
2AB	相手がいる場所に光の槍を落とす 中段なので崩しにも利用できる ダメージ0だが相手を地上で拘束し追撃が可能

## 立ち回り

体力の低さと宝石の足かせがあるので長期戦は苦手。  
アシスト性能や魔力周りの性能は優秀なので、戦闘の大半を任せられるサーヴァントと組むのが得策。  
ゲージや宝石を大量に消費すれば短時間に限りサーヴァント並みの瞬発力が出せるものの、  
それで倒しきれない場合は大幅に不利になってしまうので切り札として取っておこう。

近距離では、発生とスキが優秀でリーチもあるC・下段縦攻撃の2B・姿勢が低い下段横攻撃の2Cが強い。  
Cや2Bがヒットしたときに3Cに繋がれば一気に距離が稼げるのも便利。  
しかし体力が低いので接近戦を続けるのは危険。交代攻撃による確定反撃や強制転移は積極的に。

遠距離では唯一無制限に使用できる236Aが生命線。大量に出すと良い。  
ただし236Aは弱攻撃のため縦攻撃の飛び道具（ギル・キャスター・ハサン・凜・言峰が所持）には注意。  
弾が速く当てやすい236Bや空中236B・軸移動を潰せる236Cは強力だが、宝石を消費するので慎重に。  
サーヴァントの回復が済んだら無理をせずに早めに交代しておこう。

「敵影一片一塵も残さず」は極めて発生が早く攻撃範囲が広く軸移動回避をされないのが特徴。  
後ろジャンプで逃げているときに相手がダッシュ等で追いかけてくるのを狙って出すと当てやすい。  
非常に性能は高いが宝石を4つ消費するのは重い。これも慎重に使うべき。

「宝石剣ゼルレッチ」は射程無限なうえ軸移動回避不可の強力な技。  
相手マスターの削り狙いやアシスト狙い撃ち、トドメが刺せそうなときのコンボ用途に便利。

6ABのアシストは3発の弾を盾にサーヴァントが突撃するのに便利。  
軸移動回避の危険はあるので何も考えずに突っ込まないように。

2ABのアシストは弾そのものが中段で当たれば一定時間相手を無防備にさせる優れたもの。  
弾発生前にサーヴァントが攻撃されると消えるので、主に起き攻めに使用することになる。  
サーヴァントが強力な飛び道具を持っているなら遠距離でも役に立つアシストとなる。

## コンボ

### 通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	Bor2BorC > 8B・B > (ダウン攻撃)	810	基本安定コンボ。2Bからなら下段。2BCは確定しないがC > 8B・Bの受身狩りと対	
	3A・A	800	通常時の中段はこれしかない。	
	Bor2BorC > 4C	750	上よりダメージ無くてダウン取れないけどスタン効果。2Bなら下段始動。Cからは届きにくい	
	A > C > 214B > 236236B	1606 (4995)	ゲージに余裕があるときのコンボ。	
	236C > 236236B	3752	ヒット確認から追加ダメージが取れる。ゲージに余裕があるときに	
	(214A発射) > 3A・A > (214Aヒット) > 2B > 8B・B(or 214B > 236236B)	1550	214Aの一人連係その1、中段狙い。	
	(214A発射) > 2B > 4C > (214Aヒット) > 9B > 8B・B > JA > JC > JB > 空中投げ	2281	214Aの一人連係その2、下段狙い。	

### 飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JB > JC > 2A > A > C > 3C			<a href="#">rep</a>

### スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン中...B or 2B or C > 8B・B) > JA > JC > JB > 空投げ	2029	相手スタン時の連係。2B始動で立ちガード崩し & 暴れ潰し、C始動で軸移動潰し	
	(スタン中...3A > 8B・B) > JA > JC > JB > 空投げ	2227	相手スタン、しゃがみガード崩し。	

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿