

ノエル=ヴァーミリオン (CV: 近藤 佳奈子)

身長 : 157cm
体重 : 48kg
血液型 : A
出身地 : スイス
誕生日 : 12月25日
趣味 : 詩を書くこと (人には絶対見せない)、通信販売 (人と会わずに済むため)
大切なもの : 両親
嫌いなもの : 虫 (特に足の多いもの)

統制機構の衛士で、階級は少尉。
弱小貴族の出身だが、ずば抜けた戦闘能力と術式適性を買われ、若くしてジン直属の部下となる。

冷静さを装っているが、実は人見知りで寂しがり屋な一面を持つ。
戦闘以外の能力は壊滅状態で、こと料理に関しては殺人的な腕前。

辺境の弱小貴族"ヴァーミリオン"家の出身。
ずば抜けた戦闘能力と術式適正を買われ、若くしてジン=キサラギ少佐の直属の部下として抜擢される。
二人は士官学校からの顔見知りだが、彼女はジンを非常に苦手としている。

今回下された任務が、彼女の運命を大きく変えることになる。

タオカカいわく胸が「ぺったん」だそう。(ストーリーモード談)

キャラカラー



概略

体力11000

基本性能はスピードタイプ。後述するが、ややパワータイプの側面もある。
銃を所持しているがリーチが短く、その実はインファイター。射撃技も至近距離の爆発が多い。
近距離においての択一攻撃が最大の武器で、小技によるホールドから優秀な各種中下段につなげてゆく。

彼女のパワータイプらしさを強調するのがドライブ技「チェーンリボルバー」
複数の技が設定されており、順番どおりならば5回までの連携になる。
非連続ガードではあるが、大きく動くので割り込む技を選ばせるし、なにより単発のガードドライブ、バリアゲージ減少量がかなり高い。
全キャラクター随一のガードクラッシャーであり、バリアクラッシュの危険性を相手に押し付け、リスクある選択肢をとらせやすい。
これらもちろん中下段の択一攻撃を迫る効果を持っているため、腰をすえた相手を能動的に崩すことも可能。
一度でも直撃させてしまえば締め技までつないで大ダメージを頂戴できる。

対空、牽制、固め、崩しと万能さが光るキャラクターだが、
固められると切り返せるリバーサル技に乏しいのも事実。
攻勢のときは強気に、守勢の時は堅実に動きたいキャラクターである。

以下コンシューマ限定

余談ではあるが彼女のアストラルヒート技は非常に出しにくい。(タメ)・C(連打)という初動で分かりやすいともいえる。

コツは 入力時にCを連打して 入力と同時にCを押す。感じとしては2Cが発動した後に +Cで発動という感じ？

「連打と言うのは一定時間内(猶予30フレぐらいかな)にCが四回以上押されていること

またこの連打の三回目まではレバー下要素入力時のみ受付

四回目のCが上要素入力時に受付されると成立」

ノエルスレからの抜粋。

さらに余談になるが初心者用の右スティック で条件を満たせば出すことができます。(あくまで初心者のためです)

技表

通常技

A系統

A：jc可能、連打キャンセル可能。肘打ち、打点が高いがリーチが短い。6Aに繋いでエアリアルに移行できる

地味に優秀で発生は5F。ガードされても3F有利。

2A：連打キャンセル可能。上段。しゃがんで銃で突く。リーチは長め。Aには繋がらないので注意

6A：ヒットさせると浮く、エアリアル移行技。上半身無敵で対空に使える。6A>6C(1)から投げスカループへ

JA：連打キャンセル可能、発生が早い。拾いや空対空に利用

B系統

B：銃を横に振る、打点が少し高め。相手がしゃがんでいるとスカルキャラがいる

2B：下段

6B：割と発生の早い中段技。強制しゃがみ食らい効果がある。キャンセルフェンリルが繋がる

JB：横方向にそこそこ判定が強い。先端を当てる感じで使うとよい

C系統

C：jc可能。腕を交差させて左右に銃を撃つ、どちらの銃にも攻撃判定がある。キャンセルフェンリルが繋がる

2C：2ヒットする下段技判定がそこそこ強い、暴れ潰し等に利用。当たってもダウンしない

6C：2段技。銃を回転させ(1段目)、斜め上を撃つ(2段目)

1段目は判定が非常に強く、2段目は空中ガード不可。ヒット後の相手の硬直が長く、初段キャンセル通常投げ(スカ)から6Cで拾い直せる。2Bからガトリングで出すと何故か相手が浮かず、2段目が連続ヒットしない。一応、2A>2B>6C(1)>2Cで5ヒットコンボになる

JC：3ヒットする技。飛び道具を打ち消す効果がある。J攻撃だが飛び道具判定なため屈ガ可能？

3C：下段。相手がしゃがみ食らい時のみつながるスライディング。足元を射撃。めり込んだりすると反確。射撃部分のみを当てるようにするとロボカイの2Kっぽく使える。非常に低姿勢のため、相手の牽制技をくぐって攻撃できる。ヒット後はダウン。22Cで追撃可。

必殺技

ドライブ技	チェーンリボルバー	--	Dボタンから始まる地上特殊連携技
必殺技	拾壱式 オプティックバレル	236AorBorC	離れた場所を射撃。弱は手前、中は真中、強は奥を射撃。最短の弱でも1キャラ分の開きがあるため近接で使うと当たらず反確になる
	拾参式 リボルバーブラスト	空中で236C	空中で逆さまになって手前を3回射撃、空中コンボのメに
	玖式 マズルフリッター	214A	立っている相手のみを掴める、投げ抜け不可の移動投げ。小ジャンプして相手をキャッチ
	フラッシュハイダー	相手ダウン中に22BorC	ダウン中の相手に射撃。C版はコンボに行ける
ディストーションドライブ	霊銃 フェンリル	236236D	直線上を射撃。銃口部分がヒットするとメ技『メディシスストビライザー』が発動。メを考えなければ画面端からでも当てられるがメ技のダメージは初動の射撃と同じ量のダメージのため目の前で使うのが一番良い
	バレットレイン>霊銃 トール	空中で236236D	空中で射撃、その後トールに以降。フェンリルと違い必ずトールに移行し空中で硬直は解けすぐ行動することができるという非常に強力なディストーションドライブである。相手の対空、空対空を一方的に潰せる上にダメージも高い、さらに技後は行動もできるのでスキもない。ローリスクハイリターンな技。

チェーンリボルバー

チェーンリボルバー始動技をヒット・ガードさせた後、中継技を4回まで出す事ができる(同じ技を連続で出すことは不可)。中継技は通常の必殺技か専用の必殺技(締め技)でキャンセル可能。基本的な連続技となるがガード後は連続ガードにならないので熟練者には普通に割り込まれるので過信せずガード後の選択肢も考えないと簡単にリターンを取られる。特に無敵技を持つキャラには要注意。

チェーンリボルバー始動技	弐式	D 上半身無敵移動後射撃、相手の中段連携をかわしつつ攻撃できる 6D 前方に移動してからの足払い、下段判定、ヒット時も相手はダウンしない 4D 後方に下がり打ち上げの攻撃、突進技透かし、連携では無敵技すかしなど主な利用法 2D 反転ジャンプしながら攻撃、下段無敵 2ヒットする中段技、ノエルの主力技 空D 真下に射撃 ガード崩す連携の一つ
チェーンリボルバー中継技	フィオウルソンス	A その場ですばやく射撃攻撃 繋ぎに使用 6A 一步踏み込んですばやく射撃攻撃 繋ぎに使用 B 連続ヒットする蹴りを前に繰り出す、ヒット後距離があく 6B 踵落とし 単発の中段攻撃を素早く出す C 踏み込んで射撃 相手はかなり怯む 6C 間を開けて回転させる飛び道具多段を手前に出す、バリアクラッシュ狙い用 D 6D 4D 始動技と同じ。 2D
チェーンリボルバー締め技	弐式 ブルームトリガー	236D 移動後前方に威力の高い射撃、ガードされても不利にならない
	伍式 アサルトスルー	214D 前方を大きく移動しその後、相手の前にいるならば前方、後ろなら後方から体当たり攻撃を行う、威力高めでヒット時は相手を画面端まで吹っ飛ばす 読まれると反撃される
	参式 スプリングレイド	28D 打ち上げサマーソルト、非常に発生が早く、無敵が存在する。連続攻撃の締め、チェーンリボルバー中に相手の割り込み阻止等に使用、端でのみ追撃可、又はカウンターヒットからも追撃は可能。外すと隙が大きい

連続技

A>6A>(hj)>JB>JC(1段目)>JB>(jc)>JB>JC(3段目)>リボルバーブラストorバレットレイン
地上投げ(レバー後ろ入れ以外)or空中投げorマズルフリッターor3C>ダッシュ2A>6C(1段目)>(jc)>空中コンボ
チェンドライブ始動技>{A>6A>A>6A>236D}
チェンドライブ始動技>{A>6A>A>6A>28D}>ダッシュ>6A>(jc)>空中コンボ(端限定)
チェンドライブ始動技>{A>6A>6C}>零銃 フェンリル

立ち基礎

2A>2B>B>C>2C (約1200)

この後は2Dやら236Aやらで誤魔化す

2A>2B>B>C>236236D (約2000)

D>6C>214A>2B>6C>B+C>6C>2D>28D (約3800)

対空始動

6A>6C>B+C>ダッシュ6C>B+C>6C>2D>28D (約3000)

6A>6C>(hjc)>JB>JC>JD>着地最速28D>ダッシュ6C>2D>28D (約3000)

6A>6C>2D>28D>ダッシュ6C>2D>28D>JA>JB>JB>JC>J236C (約3000)

相手しゃがみ

2A>2B>B>C>3C>22C>ダッシュ6C>B+C>6C>2D>28D (約2000)

3C>22C>ダッシュ6C>B+C>6C>2D>28D>JA>JB>JB>JC>J236C (約3500)

投げ始動

投げ(1段目)>214A>2B>6C>B+C>6C>(ディレイ)D>(ディレイ)6B>236Dor236236D (約3000)

他

2D>28D>ダッシュ6C>2D>28D>JA>JB>JB>JC>J236C (約3200)

6D>(ディレイ)6B>(ディレイ)C>(ディレイ)6B>(ディレイ)C>(ディレイ)236D (約3000)

D>A>6A>A>6A>236D (約2000)

空中コンボ始動技

6A

3C>22C

(チェーンドライブ中)28D

(チェーンドライブ中)236D二段目RC

214A (生当て)

6D RC (28D、236Dに繋ぐこと推奨)

空中コンボ刻み

1、6C>投げ(B+C)>ダッシュ6C ~ (始動技6Cが9HIT以内まで?)

2、(低高度)6C>2D>28D>ダッシュ6C ~ (始動技6Cが5HITぐらいまで?)

3、(画面端)6C>(ディレイ)D>236D>6C ~ (D HIT時に8HIT以内まで)

4、6C>(ディレイ)D>6B>28D>6C(2の高度限定無し、28Dもディレイ推奨)

(1の刻みで、高度調整可能)

空中コンボ締め

A. (ディレイ)D>236D(D hit時に8HIT以内)

B. (ディレイ)D>6B>C>6B>C(D HIT時に6~7HIT以内まで?)

C. 2D>28D(特に制限なし)

D. JBC(一段目)B>JBC236C(特に制限なし)

E. 236236D (制限無し ゲージ50%)

F. (3刻み×2)>JC or JD or 空投げ(未確定) or 2D>28D or 236236D

(ブルームコンボ×2以上決めると通常のJB>JCなどは一切繋がらなくなる。)

ちょっとぶったぎってすみませんが、空コンパーツまとめました。途中のヒット数のカウントは実戦に基づく自身の体感です。

確実性があるものではありませんが、書いてあるHIT数より大きいとかなり当たりにくい・当たらないはずです。

ノエルスレpanda3 より

立ち回り

銃を所持しているがリーチがそこまで長いわけではないので基本的には接近戦が主体となる。

固めとしては6Aから中段の6Bか下段2Bor3Cの二択が現在の主な攻め方。

空対空、対空は優秀なので取れるところできっちりダメージは取ろう。

固めには連続技で距離の空いたときにオプティックバレルAを置いておいてガード後、再び攻めることができる

オプティックバレルはチェーンリボルバー中にも出せるので距離の空く技（中継のA,B,4D等）の後にせば割りと有効、ワンパターンにならないようにすればかなり相手を攪乱できる。

守りには避け効果がある壱式チェーンリボルバーで割り込みを狙うのもいい。直ガができる人は大振りの技からの切り替えしを狙える。

地味に霊銃フェンリルにも無敵？（未検証ではあるがリバサで発動して一方的に勝つのが見た。）があるのでこれで返すのも一手。単発のダメージになるので威力が半端じゃない。（追加まで行く場合、ラグナだと4割ぐらい削る）

またキャラ別にD確定ポイントがある程度把握しておくことでダメージソース&相手の動きの抑制にもなる。

各キャラのD確定ポイント

アラクネ：地上でD当てる機会なし

ジン：地上飛び道具、D？（食らったら凍るやつ）

ラグナ：B？（ハイキックモーションのやつ）、中段のかかと落とし

タオカカ：C

レイチェル：不明

ティガー：不明

ノエル：不明

ライチ：不明

カルル：不明

バング：不明

特殊項目別(溜まってきたら分別して編集)

- 6B>3Cの連携

連携が繋がらず反撃確定になってしまう。6B単発HIT確認はそこまで苦ではないので相手のガード状態を確認することが大事。

まとめ

総じてリスクを負いながらの立ち回りが多いキャラでもある。

オプティックバレルは見てからディストーションが確定する技もありチェーンリボルバーはガードされるとほぼ反確。（暴れ潰しにスプリングレードを選択してもガードされればまた反確）

臨機応変な対応から相手の行動パターンを分析して割り込みを仕掛けるなどプレイヤー依存性が高い。

大抵のキャラは基本コンボがA始動なのに対してノエルは中段か投げでしかダメージを取れない。

だからかフルコンになったときのダメージは高い。

まだまだ発展途上ではあるが、やり込みの次第では化ける可能性を秘めた逸材なので今後に期待したい。

予断ではあるが2Dをぶっぱしすぎると厨房扱いされるといわれているが嘘か真か・・・

キャラ別対策

キャラ別対策一覧 (未作成)		
対ラグナ	対ジン	対ティガー
対タオカカ	対レイチェル	対ライチ
対アラクネ	対カルル	対バング

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- 貴様等には時さえ無益！

ならば奪おう、

『ストップフロウ』

-- (名無しさん)

- ノエルを犯したい

-- (y j j j)

- 6B>3C>22C>最微ダ6C>22B>22C>最微ダ6C>22B>22B^C>最微ダ6C>22C>6C>22C>最微ダ6C>22C>最微ダ6C>22C>6C>22C>最微ダ6C>(hjc)>236C (6800前後)ハクメン専用 -- (名無しさん)

- 下記訂正

降下C>微ダ>6A>6C>(B+C)>微ダ>6C>(B+C)>微ダ>6C>(B+C)>微ダ>6C>D>C>6B>6A>28D>微ダ>(hjc)>JB>C>(jc)>JB>JB>C>236C (4800前後) -- (名無しさん)

- 降下C>微ダ>6A>6C>(B+C)>微ダ>6C>(B+C)>微ダ>6C>(B+C)>微ダ>6C>(B+C)>D>C>6B>6A>28D>微ダ>(hjc)>JB>JC>(jc)>JC>236C (4800前後) -- (名無しさん)

- すまん投げスカかw自己解決したわスマンw -- (名無しさん)

- 空中コンボ刻みの1番上のヤツなんだが、6Cの2段目キャンセルで投げを入れるのであつてるか？
全然入る気しなくて泣きそうなんだが... -- (名無しさん)

- アストラルヒートのページにノエルは6A>6Cから確定とありましたが流れがよく分かりません、6Cで吹っ飛ぶ・・・
-- (名無しさん)

- お前が発見できるような事は全て既出だから安心しろ -- (名無しさん)

- 既出だったorz -- (名無しさん)
-