

# ラグナ = ザ = ブラッドエッジ (CV : 杉田 智和)

身長 : 185cm  
体重 : 78kg  
血液型 : B  
出身地 : 不明  
誕生日 : 3月3日  
趣味 : 料理 (得意料理は丸焼き)  
大切なもの : 銀の指輪  
嫌いなもの : 幽霊、世界虚空情報統制機構

"死神"の通り名を持つSS級の統制機構反逆者であり、強大無比な魔道書を持つ史上最高額の賞金首。

統制機構を激しく憎悪しており、組織の殲滅を目的としている。

根は悪い人間ではないが、大雑把で口が悪く、戦闘時は力押しによる正面突破が多い。

万能の力"術式"を管理しており、この世界において絶対的な力を持つ、"世界虚空情報統制機構(以下、統制機構)"に反逆する男。

"死神"の通り名を持つ賞金首で、各地に点在する統制機構の支部をいくつも壊滅させている。ラグナが第十三階層都市"カグツチ"に姿を現したことからすべてが始まる。

## 概要

### 体力10000

当ゲームの主人公。

牽制・対空・固め・起き攻め・切り替えしと苦手な分野が無いのが特徴。

飛び道具はないものの、昇竜に突進技もあり、機動力も高い部類なので一度捕らえてしまえば勝ちへと持ってゆける。

特に、リーチが全体的に長いため、牽制戦での強さがその機動力もあいまって全キャラクタートップクラス。

反面、体力は全キャラクター最低クラスの10000。

これにより、各種事故、読み負けが続くとあっさり負けてしまう。

気休め程度であるが、各種ドライブ技「ソウルイーター」の回復力で補いたい。

コンボダメージも高いので縮こまるよりは強気に出てゆきたい。

まさしく攻めに特化したガン攻めキャラクター。

コンボさえ覚えれば後は読み合いで上級者と十分に渡り合うことができるだろう。

## キャラクター



## コマンド表

分類	技名	コマンド	備考
ドライブ	ソウルイーター	--	通常技・必殺技問わず、コマンドにDのある技を当てると体力が回復する
必殺技	インフェルノディバイダー	623CorD(空中可)・236C・236Cor214C	最初の追加入力は「アッパー」、二回目の追加入力は236Cが「横吹き飛ばし」、214Cが「踵落とし」
	ヘルズファング	214A	追加入力214Dで追加攻撃
	ガントレットハーデス	214B(空中可)	追加入力214Dで追加攻撃
	デッドスパイク	214D	出が少し遅いが出た後の硬直は短い
	まだ終わんじゃねえぞ	相手ダウン中に22C	ダウン投げ
ディストーションドライブ	カーネージシザー	632146D(タメ可)	突進技
	ブラッドカイン	214214D	ドライブ能力強化、効果時間中は体力が減り続ける
	闇に喰われる	ブラッドカイン効果中 214214D	出は遅いが判定は広いガード不能打撃、体力大幅回復
アストラルヒート	ブラック・オンスロート	2141236C	最終ラウンドかつ相手の体力が20%以下の状態で、ヒートゲージ100%消費で発動可。

## 技性能

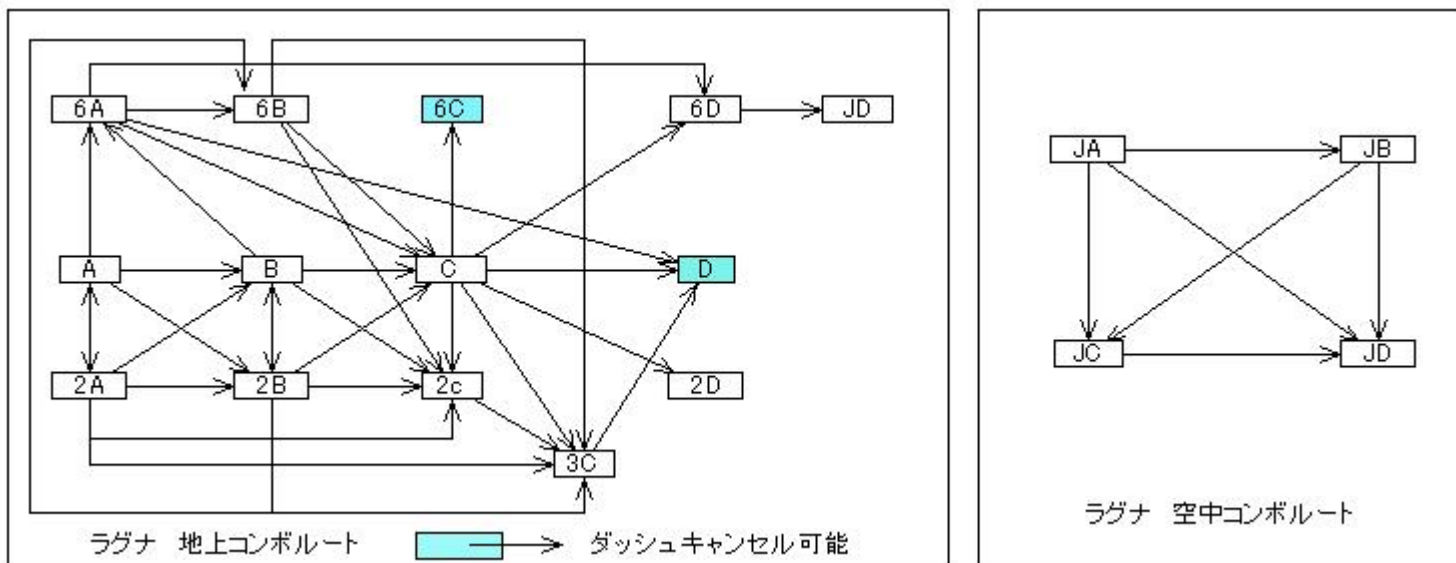
### 通常技

- A：小パン、連打可能、しゃがみ相手にすかる **補正約60%**
- B：リーチ長めの蹴り、牽制用、コンボ始動技
- C：Bよりもリーチ長い斬り。下段じゃないが超低姿勢にも当たる。牽制にも使えるが隙が大きく、反撃受けやすい、主にコンボ用、ヒット時のみjc可能
- D：切り上げ振り下ろしの二段切り、二段ともdc可能 回復効果は2段目のみ
- 2A：連打可能、下段じゃない **補正約60%**
- 2B：下段
- 2C：CH時よろけ発生
- 2D：下段ダウン攻撃、Cなどで追撃可能(聖ソルのファフニールっぽい技)
- JA：連打可能 **補正約60%**
- JB：横に強く下に弱い蹴り、めくれる
- JC：判定が強めの斬り、主な飛び込み
- JD：振り上げ攻撃、コンボパーツ
- 投げ：前に飛ばす、ヒット時キャンセル必殺技で追撃可能 ダメージ1200
- 後ろ投げ：後ろに飛ばす、追撃可能
- 空中投げ：相手をぶん殴って壁に叩きつける、跳ね返ってくるのでキャンセル必殺技で追撃可能

## 特殊技

- 6A：空中攻撃に対して完全無敵らしい、ヒットすると相手を打ち上げる、JC可なので追い討ち可能、対空 **補正中(?)**
- 6B：踵落とし、中段、立Cなどにキャンセル可能で連続ヒットになる
- 6C：下段>上段の二段斬り(二段目に打ち上げ)、立Cからのみ連続技に使用できるが、しゃがみ・カウンターヒット時限定で連続技になる(立ちヒット時だと繋がらない)、jc可、dc可
- 6D：小さく飛び上がったの攻撃、JDにキャンセル可能、jc可能
- 3C：ダウン攻撃の足払い

## 連続技ルート



- ・注 C>6C、6D>JDはヒット時限定で出せる(相手ガード時は出せない)

## 必殺技

### インフェルノディバイダー

- ・昇龍拳とかヴォルカニックヴァイパー的な必殺技。通称「昇龍」。当てた後に追加入力で三段技になる。ガードされると派生できない。着地まで被カウンター状態。
- ・横吹き飛ばしは相手を画面端まで吹き飛ばしてバウンドさせる。状況によっては拾ってさらにエリアルも可能。
- ・踵落とし(叩きつけ)は相手をダウンさせる。が、本作では移動起き上がりなどが可能なので起き攻めとは行きにくく、相手画面端ならそこから脱出されてしまう。
- ・C版は1Fから無敵時間有り。D版は無敵は無いがC版より威力、上昇高度共に高く体力吸収もできる。Cが立ち回り用・Dが連続技用。
- ・補正が大きくかかるので、とどめ以外ではRCする価値は低いと思われる。

### ヘルズファンク

- ・突進技。通称「ヘルズ」。地上ノーマルヒット後にはラグナ好みの近距離戦が発生するため、画面中央なら追加技で吹っ飛ばす+回復か、そのまま固める(暴れ潰しも選択肢に含めておく)か選択。カウンターヒットは仰け反り時間が増えるため追加技出さなければコンボに行ける。

- ガードされた場合は出した距離によって不利Fが変わる。突進終わり際をガードさせれば微不利くらい。直前ガードされたら距離関係なく確反。

## ガントレットハーデス

- 中段。通称「ハーデス」。ノーマルヒット時は追加技を。カウンターヒットで受身不能時間増加するので追加技を出さなければコンボに行ける。
- ガードされると確反。
- 空中版は追加技の受身不能時間増加。相手の頭属性無敵技を潰せるなど高性能。低空で出す必要がある。

## デッドスパイク

- ラグナの前方に下から衝撃波を出す。ガードさせてこちらが微有利だが発生遅く、攻撃判定持続もリーチも短い。飛び道具判定なので相手の飛び道具を消せる。
- キャンセルで固めに使う程度で、今のところ大きく役立つような使い道がない。

## まだ終わりじゃねえぞ

- 相手ダウン中のみ使用可能。相手を引き起こす。それまでのヒット数が少なければそこから軽いコンボにいける。ダウン技>終わりじゃねえぞ・・・が繋がる。
- ダウンさせても移動起き上がりで起き攻めにしにくいので、この技で起こしてそのまま固め直しが有効。

補正に関係なく一定ダメージっぽい

## ディストーションドライブ

### カーネージシザー

- 上方をなぎ払い 突進 衝撃波の3段。なぎ払いは近くないと当たらない。衝撃波が当たるとラグナが少し回復。
- 発生が早く、突進速度も速め。突進前は無敵、突進中の一定距離は対打撃、投げ無敵（飛び道具判定の技は喰らう）で連続技の締めや相手の隙を見てからの差し込みなどに使える。
- ガードされたら確反。突進ガード後から衝撃波出るまで遅い&密着状態なのでここで反撃される。めり込むと投げられ確定。
- 溜め可。溜めると衝撃波で吹っ飛ばす距離が伸び、壁際でなくても壁バウンドして戻ってくるのでコンボにいける。逆に壁際で溜めて出すと跳ね返りすぎて追撃しにくい。「カーネージ」と言い終えてすぐにDボタン離す。D離すの遅いと衝撃波が出なくなるので注意。
- ダメージ2934、ラグナ回復はD通常技2回当てたくらい。
- ガードされたときのリスクが大きい。

## ブラッドカイン

- 一定時間、コマンドにDを使う技の性能がアップする。発動まで無敵時間有るが発動後、少し硬直時間あり。発動中はキャラの周りに黒いオーラが発生。ライバーの近くに赤ゲージが出現。時間経過で消耗し、ゲージが尽きると効果終了。発動中は常時体力が減り続けるが、制限時間が終わっても特にリスクなし。体力3割(体力ゲージ満タン時)ほど消費するため使いどころが難しい。持続時間は10秒ほど。
- 端でのD通常技による強力なコンボが可能となるがバーストに弱い。

## 闇に喰われる

- ブラッドカイン使用中に一回だけ使用できるガード不能打撃技（実質ゲージ100%消費）。出は遅く、無敵時間もない。リーチは巨大化した手の届くところまで。
- ダメージ5520、ラグナ回復5520。

- 空中の相手にも一応、当たる。暗転見てから飛ばれると当たらない。暗転見てからA連打で簡単に潰される。
- 当たらないと体勢崩すようなモーションが出て隙が大きい。

## アストラルヒート

### ブラック・オンスロート

- 最終ラウンドで相手の残り体力が20%以下の時に使用可。ヒートゲージ100%消費。攻撃判定発生まで無敵時間あり。リーチ短く、ガード出来るので相手の隙の大きい攻撃に合わせて出すなど。当たれば相手は死ぬ&ラグナ体力3割回復。

## 立ち回り

- 遠距離

通常技がほとんど届かない間合い。このキャラは近づいてナンボなので、中距離まで間合い調整したい。

少々リスクだが、ヘルズファンクが先端で当たるように使うと一気に近距離まで近づける。

- 中距離

立Bが届くか届かないかという間合い。この距離でのラグナの地上戦(差し合い)は立Bの振り方に尽きると言っている。

立Bが地上ヒットしたらヒット確認で連続技に繋げる。

- 近距離

2Aや2Bが届く間合い。バリアですぐ離されることに気をつけながらガードブレイクを狙っていく。

- B - 無難。
- 6B - 中段。見切られやすいがほぼ唯一の中段なので使う。
- 2C - 2Aから出すと連続ガードにならないので暴れ潰しになる。
- D - 体力吸収しつつダッシュキャンセルで近づける。簡単に割り込まれるので、1段目dcと2段目dcを使い分ける。
- 6D - 一応JDまで出しても状況はほぼ五分。ただし、バリアで簡単に離されることに注意。

Cインフェルノディバイダーは技の出し合いではまず負けないので、RCでの隙軽減を前提に押し付けるのがかなり有効。

- 防御

攻められたら相手の攻撃を直前ガードしてCインフェルノディバイダーで割り込む。超重要。対空はどの距離でも6AかCインフェルノディバイダーで事足りる。

## キャラ別対策

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

## コンボルート

(ch)...カウンターヒット  
(jc)...ジャンプキャンセル  
(hjc)...ハイジャンプキャンセル  
(dc)...ダッシュキャンセル  
(rc)...ラピッドキャンセル

各種A(6A以外)を入れるとコンボダメージが極端に下がるので、いかにそれを入れずにコンボを組み立てるかが重要。

基本的に

- A系を入れてしまった場合 > ダウン・コンボ後の状況重視のコンボ
- B系始動 > 相手のバリアバーストに気をつけつつゲージをつぎ込んでダメージを取る

というのが定石。

## 地上コンボ

- 2A>B>C>各種必殺技>追加

基本コンボ2Aの補正が大きいので追加せずに攻め持続する事も視野に。

- B>C>D>(ディレイ)ヘルズファンク>追加

HPが多少回復するが、ダッシュ慣性がついているか、密着からでないでないとC>Dが繋がりにくい。D1段目からヘルズなら遅らせなくて良いがダメージが落ちる。

- B>C>D>ガントレッドハーデス>追加

ダッシュ慣性や近めでB当てないとDの2段目が届かない。

- 2A>B>C>2C>ヘルズファンク>追加

C>2Cも上記C>Dと同様。

- 6B>C>2C>ヘルズファンク>追加

中段始動2Cは距離によって省く。

- B>3C>22C>B>C>ヘルズファンク>追加

引き起こし技をいれたコンボ 22Cは3Cがほぼ密着からじゃないと繋がりにくい。

- インフェルノディバイダー>アップ>横飛ばし>着地B>Dインフェルノディバイダー>追加

相手地上で当てた場合の着地Bが届く時の安定コンボ。ダメージ1700ほど。壁との距離によってはB>6A>エアリアルにいける。追加のアップパー、横飛ばしは出来るだけ遅らせて入力。早すぎると高度が上がりすぎて着地して追撃する前に受身を取られる。

- (画面端)...>3C>D>(dc)>6A>D>22C

Dの後の22CはD 1段目で22、D 2段目でCを入力する感じに入れると入りやすいかも。

- (画面端付近)6D>ディレイJD>微ダッシュ>B>C>3C>D>(dc)>6A>D>22C

ダメージが4137。対応キャラはノエル、テイガー、アラクネ、カルル、ハクメン、。テイガーは最後のDの時に裏返るがまだおはちゃんと入るらしい。

- B>3C>22C>B>Dインフェルノディバイダー>アップ>横飛ばし>22C

ダメージは3500程。キャラ限定。アップパーは最速、横飛ばしは最遅で出さないと22Cが入らない。

- 2D(ch)>ダッシュ>(相手ダウン)>密着5C>ヘルズファンク>22C>5B>Dインフェルノディバイダー>最速アップ>ディレイ横殴り>着地22C

ヘルズファンク後の22Cはほぼ最速じゃないとつながらない。キャラ限定。

## 要ゲージ

- ...>ヘルズファンク>(rc)>微ダッシュ>6D>ディレイJD>微ダッシュ>B>3C>22C>B>C

RCから一番減る。最後のCの後、ヘルズファンクするとガードされるのでC止めか、ガードされるが低ダ>JC>JD>...で攻め継続

- ...>B>C>カーネージシザー溜め>ダッシュB>Dインフェルノディバイダー

溜める時間は「カーネージ」といい終わったぐらいに離す。

- 2D>5C>ヘルズファンク>(rc)>22C>5B>Dインフェルノディバイダー>最速アップ>ディレイ横殴り>着地22C

ダメージは3800程。22Cは目押しで頑張る。22Cは発生7F持続3Fなので、持続中に相手がダウン(接地)すれば投げれます。ディレイ横殴りはぎりぎりまで遅らせないと、22Cが届きません。キャラ限定。

注 ヘルズファンクの追加は 対戦相手キャラ 画面端までの距離などを考慮するといれない場合のほうが良い事もあります。

## エアリアル

- ...Cor2C>D>(dc)>6A>(jc or hjc)>エアリアル

(dc)は最速で入れないと入らない。ハクメンとカルル、レイチェルには最速でも入らない。画面端なら全キャラ対応だが画面端放棄になってしまうので、攻め続行すべき相手にはできる限り控える。

- B>6A>C>D 1段>ガントレットハーデス>ディレイ追加>C>(hjc)>JB>JC>JC>JD>インフェルノディバイダー

B始動で一番減る。ガントレットハーデスの追加は最遅ディレイじゃないとCが当たらない。対応キャラはカルル以外。

- ・ (相手しゃがみHIT時限定)・・・>C>6C>(dc)>エリアル

ラグナ火力高めと思えるコンボ。ヴァリヘル。

ヒット確認必須。B>Cでのしゃがみヒット確認のコツは「B>C」を先行入力でかなり早くいれ、6Cの用意をしつつ画面を注視。立っていたら慌ててヘルズファンクかDを出す。

- ・ (相手しゃがみHIT時限定)・・・>C>2D>2B>C>(jc)>JB>JD>(jc)>JC>JD>インフェルノディバイダー

タオカカには2B > Cの追い討ちは不可なので、生Cにする。エリアルをC>D>・・・とすると難易度大幅上昇。

- ・ (相手しゃがみHIT時限定)

6B>C>6C>ガントレットハーデス>追加>B>6A>JC>JD>JD>Dインフェルノディバイダー>追加ダメージ 約4600。6Bヒット時は大抵しゃがみヒットなのでこのコンボに。

- ・ (画面端近く)インフェルノディバイダー>アッパー>横吹き飛ばし>B>6A>(jc)>エリアル

インフェルノディバイダーからエリアル。

- ・ 6A>D>(dc)>6A>(hjc)>エリアル

6AからDが出ますよ、というコンボ。

- ・ 2A(連打)>B>6A>(jc)>エリアル

減りをご察してください。

- ・ ガントレットハーデス(ch)>6A>エリアル

ガントレットがカウンターすると、相手は受身不能(クイックは可)で跳ね上がります。相手の高さによって6Aは省く。

要ゲージ

- ・ ……>C>ヘルズファンク>(rc)>6C>(dc)>エリアル

6Cに補正がかからないようなのでそこそこの減り。

- ・ 2A(連打)>B>C>ヘルズファンク>(rc)>B>6A>(jc)>エリアル

2Aを入れている状態でrcするのは余りオススメできませんが、とどめなどにどうぞ。

- ・ (画面端)2B>C>3C>デッドスパイク>(rc)>エリアル

デッドスパイクがどうしても好きな方向け。

エリアルパーツ

- ・ JB>JCorJD>(jc)>JC>JD>Dインフェルノディバイダーorガントレットハーデス>派生

JBから入るので、猶予フレームは大きいです。確実に入れたいとき用。

- JC>JD>(jc)>JC>JD>Dインフェルノディバイダーorガントレットハーデス>派生

威力・回復力重視コンボ。

注1 jcする技をCにした場合、JB～のコンボが安定しやすいです。

注2 6A>JCの場合はJC>JD・・・が安定しやすいので狙っていきましょう。

注3 ガントレットハーデスはコンボ数が多いと追加が当たらないが威力はDインフェルノ+追加アッパーとほぼ一緒。追加出さなければ相手より早く着地できる、避けられたときの間が短いなどのメリットがある。

## 投げコンボ

- 投げは地上・空中問わず、通常技>必殺技のようにヒット時に必殺技で硬直キャンセル可。
- 通常投げ>ガントレットハーデス>(ディレイ)追加技>B>Dインフェルノディバイダー>派生

ダメージ約3200。画面端だとBが逆向きに出ることがあるので注意。

- 通常投げ>カーネージシザー

投げからカーネージが繋がります。

- (画面端)通常投げ>Dインフェルノディバイダー>派生

画面中央だと派生二段目がスカリます。威力も微妙。

- 逆投げ>ダッシュ6A>前hj>JC>JD>(jc)>JC>JD>Dインフェルノディバイダー>派生

安定コンボ、ダメージ約3100。キャラによってはダッシュ6A入れない方が安定。

- 逆投げ>ガントレットハーデス>(ディレイ)追加技>B>6A>エリアル：キャラ限定？

ダメージ約3500。ハーデス追加後の猶予時間が短いので6Aからのエリアルが難しい。

- 空中投げ>ガントレットハーデス>追加技

端なら通常攻撃でも追撃できる。

## アストラルコンボ

- (画面端)逆投げ(画面端方向に投げる)>ブラック・オンスロート

最速でブラック・オンスロートを出さないと当たらない。

## ブラッドカイン後の性能変化まとめ

強化技ブラッドカイン中の性能の変化について。  
まだまだ検証中 データ求む。

- 全体的にはリーチ・HP吸収量・威力アップ。

## 通常技

- D

リーチ・威力・受身不能時間増加。かなり強力。

- 6D

ヒット硬直時間増加。判定が大きくなっているの地面に倒れままの相手にも当たる。

- 2D

カウンターヒットしなくても跳ねるようになる？

- JD

ヒット硬直時間増加 浮きが少し小さくなる？

## コマンド技

- Dインフェルノディバイダー

リーチ・威力増加

- ヘルズファング追加

壁バウンドになる。受身不能時間増加。

- ガントレットハーデス追加

浮きが高くなり受身不能時間増加？

- デッドスパイク

衝撃波が1.5倍ほどに大きくなる。

## ブラッドカイン発動込みのコンボ

- 通常チェーン～

…>3C>ブラッドカイン>C>D>

画面端…>3C>ブラッドカイン>C>[D>(dc)]×3>インフェルノディバイダーetc  
DダッシュキャンセルDの回数がまだ確定できず…。

- 最大ダメージコンボ

6B>C>6C>ブラッドカイン>JD(jc)>(ディレイ)JD>D>(dc)>D>(dc)>JD>Dインフェルノディバイ  
ダー>追加  
ダメージ 約5700

- 投げ～

(画面端)投げ>ブラッドカイン>[D>(dc)] × 2>D(1段目)>Dインフェルノディバイダー>派生  
逆投げ>ブラッドカイン>JD>(jc)>(ディレイ)JD ~ 着地>JD>(jc)>JB>Dインフェルノディバイダー  
>派生  
逆投げ>ブラッドカイン>(hj)>昇りJD>降りJD>(jc)>JD>[D>(dc)>6D>JD>(jc)>JD] × 2>Dインフェル  
ノディバイダー

## ブラッドカイン中コンボ

- あらかじめ発動している必要あり。

[D>(dc)] × n>カーネージシザー 通称Dループ(仮)

(画面端付近)B>6A>(jc)>[JC>JD>(jc)>(ディレイ)JD ~ 着地] × 2>[D>(dc)] × 2>ガントレットハーデ  
スor闇に喰われる

6D>追加JD>着地>5D>DC>6D>追加JD>着地>ジャンプしてJD>JD>Dインフェルノディバイダー

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- あ、画面端限定な -- (名無しさん)
- 6C>ディレイ>DS>JC>JD(jc)>JC>BE>追撃すると結構ダメージ与えられるな -- (名無しさん)
- BC中に、JC>JD>B>6A>D>DS>(rc)>D>(dc)>6A>( ? jc)>JC>JD>( ? jc)>JC>JD>D.IDorGH>派生

と繋げる事が出来た、デッドスパイク組み込みでマトモなのはこれしか見つけられなかつた・・・。

オマケにラピッドとBCで100%も消費するから無意味、友達を怒らせる方法としてどうぞ^ p ^

後、投げ入るから確定コンボじゃないけど、  
6A>(jc)>JC>JD>(jc)>JC>JD>IDorGHっていう普通のエアリアルを

6A>(jc)>JC>JD>(jc)>A>投げ>IDorGH にするとエリアル中に投げが入れる。  
相手がテイガーの場合のみ、投げた後にJC>JDがまた入る。 -- (名無しさん)

- Dループというよりでりゃあでりゃあ言ってるからてやコンならぬでりゃコン・・・  
何でもない -- (名無しさん)
  - なるほど！ありがとうございます！ -- (名無しさん)
  - しゃがんだ相手にC当てたら6Cが繋がるよ。  
主に6Bで下段ガード崩したあととかに使う。 -- (名無しさん)
  - Cから6Cって繋げるんですか？たまに繋がるんですが、なにかコツとかあったら教えてください！ -- (名無しさん)
  - D1段目に22を入力して2段目にC入れる感じで -- (名無しさん)
  - ...D>22Cのタイミング教えて下さい -- (名無しさん)
  - 投げ>GH>遅め追加>B>6A  
ここのBにつなぐの難しいくないですか？  
-- (名無しさん)
-