

モリガン

主な得意キャラ：切り替えしに乏しいキャラ
主な苦手キャラ：しいて言えば座高の低いキャラ(響等)

モリガンというキャラ
ヴァンパイアシリーズからのお馴染みのラン(GGのイノのような上昇するタイプ)により他キャラとは一線を画す攻めが出来るのが特徴的である。
体力・気絶値共に低いため、扱いが難しいという欠点があるが
波動、昇竜、コマ投げ、空中波動、空中投げ
スパコンも対空スパコンであるカーディナル、火力の高いダークネス等一通り揃っておりまた、独自のランからの起き攻めにより、高い爆発力と対応力を持つキャラ。

RCはベスト版・EOでは使えないので注意。

通常技

ダークネスでのみ、どの通常技もキャンセル出来る。

は必殺技とスーパーコンボの両方、はスーパーコンボのみでキャンセル可能。×はキャンセル不可。

立ち

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	近	2F/+5F	あまり使わない。間合い取りに空振りですぐ使うくらい。	
	遠	3F/+5F	こちらもあまり使わない。間合い取りに空振りですぐ使うくらい。	
中P	近	4F/-6F	チェーンの繋ぎで使う程度。	
	遠	4F/+3F	チェーンの繋ぎや、さし返しに使える。判定も強いので、牽制としても優秀。	
強P	近	5F/+2F	チェーンの繋ぎで使える。引きつけると、対空にもなるがお勧め出来ない。出始めならSC可能。	
	遠	8F/-6F	チェーンの繋ぎで使う。	×
弱K	近	4F/+5F	足元強め。	
	遠	4F/+5F	こちらもあまり使わない。間合い取りに空振りですぐ使うくらい。足元強め。	
中K		6F/+4F	チェーンの繋ぎで使う程度。	
強K	近	7F/-6F	多段攻撃。ダークネス前のチェーンの締めにも使える。多段のため、ヒット確認も容易。	
	遠	10F/+2F	早出しで対空に使える。牽制や、ジャンプ読みの置き技としても使える。隙がでかいので、多様は禁物。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		3F/+6F	多段攻撃。チェーンの始動に。	
中P		4F/+2F	持続が長い。起き上がりに重ねれば、屈弱Kが目押しで繋がる。判定は強い。	
強P		8F/-3F	チェーンの締めに使え、ダークネスに繋げる。ゲージが無い時などは無理に使わなくて良い。	×
弱K		3F/+5F	前転止め 下段の選択肢。ヒットからチェーンで屈強Kまで繋げる。	
中K		4F/+4F	屈中Pが届かない時のチェーンの繋ぎに使える。足元強め。	
強K		7F/-5F	置き、差し、差し返しに使える。読まれると危険なので、多用は禁物。チェーンの締めを使う。ヒット時はランから置き攻めに移行出来る。	

ジャンプ

モリガンはジャンプが斜めか垂直で技が変化することはない。

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
弱P		4F	ガードさせてコマ投げに繋げる程度。	
中P		5F	下方向に判定が強い。正面からのランならば多様しても良い。	
強P		10F	判定が鬼強い。高めジャンプ攻撃に使える。空投げにもなる。空中攻撃をJDしたら、連打でも良い。	×
弱K		2F	発生が早いので空対空に使いそうだが、リーチが短め。	
中K		5F	めくり攻撃。置き攻め時やめくりジャンプ時に使える。ヒットからチェーン。	
強K		6F	リーチが長いので、ちょいランなどから使える。	

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
シェルキック	J2強K		/ヒット+7F、ガード+16F	多段攻撃。ジャンプ攻撃だが、中段ではないのでガードされやすい。ハイジャンプから即出せば、ガードされても攻めが継続出来る。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ソウルフィスト	236P			波動。遠距離からの牽制や、中Pからのキャンセルで使える。ただし、隙がでかいので、読まれて飛ばれたり、前転されると反撃されてしまう。また空中でも打てる。
シャドウブレイド	623P			昇龍。弱は発生から全身無敵が消えてしまうので、割り込みに。中は発生まで全身無敵は続くが、強の方が威力が高いのであまり使わない。強も発生まで全身無敵。対空に使える。共通して、足が地面から離れた時点で空が可能。
ベクターレイン	63214P			コマンド投げ。RCを付ければリバサに起き攻めに使える。発生は通常投げよりも遅いので、多様は禁物。間合いが狭いので、弱攻撃をガードさせた後でもつかめない。弱中強共通で間合い、威力は同じ。

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
ソウルフェニックス	236236P			多段飛び道具。真空波動。LV2以上なら発生まで全身無敵なので、対空や割り込みに使える。発生が遅いので、遠立中Pからキャンセルでも繋がらない。
カーディナルブレイド	236236K			神龍拳(斜めにすすむ)。LV2以上なら攻撃判定発生後まで無敵なので、対空に使える。斜めに進む為、真上は落としにくい。
バルキリーターン	63214K + K			RCコマ投げの暴発専用技。追加入力をすると、着地まで多段攻撃をする。ヒット時はチェーンに繋がられる。追加入力をしなかった際は、着地まで全身無敵が続くので、画面端に追い込まれた時などに、切り替えしで使える。

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
ダークネスイリュージョン (LV3&MAX専用)	弱P・弱P・6 ・弱K・強P			モリガンの生命線と言っても過言ではない技。チェーンからの繋ぎ専用で使う。チェーンガード時は途中で入力を止める。これが出来るか出来ないかで、モリガンの強さが大幅に変わる。空中でも出せるが、威力が落ちる。

使える前転キャンセル技

RCベクタードレイン

リバサや、起き攻めに使える。
多様すぎると飛ばれるので、ここぞという時に使う。

RCシャドウブレイド

強シャドウブレイドでも対空は取れるが、無敵が少ないので引き付けが必要。
RCを付ければ、弱でもそれなりに対空が取れる。

コンボ

基本的にはチェーンコンボがあるので、距離を見て最後に屈強Kで締める。

チェーンは
弱P 中P 強P

× ×

弱K 中K 強K
の順で繋がる。

屈弱K>n>屈強K

屈弱K×n(目押し)>屈強K

屈弱K>屈中K>屈強P>ダークネス

屈弱K>屈中P>屈強P>ダークネス

屈弱K×n(目押し)>屈強P>ダークネス

など。

ゲージなし最大反撃

中P>強シャドウブレイド

相手がダウン回避をすれば、屈強Kまで確定。

立中P>立強P>屈強K

確反にミスってしまっても、距離が開くので安心。

ゲージあり最大反撃

立中P>立強P>立強K>ダークネス

確反の時に勧め、立ちからの入力なので、ダークネスも楽に入力出来る。

連携

ランを絡めたラッシュが強力。
屈強Kで転ばせたら、ラン ランで上下表裏のn択を迫る。
ランの長さや高さで調節する。

ラン攻撃ガード 下段or再度ラン

初見の相手には2回目のランが良く当たる。
分かっている相手だと、弱Pなどで落とされてしまうので多様は禁物。

ラン攻撃ガード 投げorコマ投げ

攻撃はガード出来るが、ランを落とせない相手にお勧め。
ラッシュされると固まってしまうために狙える連携。

ラン攻撃ヒット チェーン

連携でもないが基本はこれ。

ラン攻撃ヒット 再度ラン攻撃

チェーンは気絶値が溜まらない為、気絶値を稼げる。
2回目がガードされても、投げや再度ランを狙える。
ただ、ヒットした場合は基本的には上記の通りチェーンに繋げる。

ラン 屈強Kからチェーン

すかし下段。

ラン 投げorコマ投げ

固まる相手には良く決まる。

対空

基本は無敵が付いている強シャドウブレイドで落とす。
反応できなかった場合は、早出し強K。
判定は強いが、発生が遅いので、早めに押したいところ。

カーディナルブレイド

LV2でも良いが、逆キャンのうまみがあまりないのでLV3がお勧め。

地上技空振り>ダークネス

あまり実用的ではないので、使わなくて良い。

ダークネスの入力方法

良く初心者ありがちな瞬極殺コマンドが出ないという質問があるが、これは、ちゃんと入力出来ていないに尽きるので、すばやく正確に、家庭用があるならば、キー入力をONにして確認してみる。
チェーンからのダークネスは、最後に入力した攻撃 ダークネスのように繋げて入力するように心がける。強Pから始めるくらいの心持ちで。慣れて来れば、チェーンからのヒット確認も容易なので、途中で入力を止めることが出来る。

小ネタ

ダウン回避があるグループ限定だが、屈強K>ラン強K>ダークネスが確定する。

立ち回り

モリガンはダウンを奪ってからの置き攻めで瞬殺するタイプのキャラ。どっしりとかまえているよりも、ランやジャンプからの奇襲で攻めたいところ。何も考えずにラン等をして、落とされてギリ貧になってしまうので、前転やジャンプを止めてしっかりとダウンと奪う。

前転は持続の長い中Pからチェーンや、投げでしっかりと対応する。中間距離での屈強Kも読まれない程度に使っていく。ダウンを奪った際は、上記の連携へ移行する。自分なりの起き攻めレシピを作っておくと読まれにくい。

同時に人読みも重要。リバサ振り向き昇龍が出る相手には、めくり重ねをしない、固まる相手には投げ多用など。起き上がりにも暴れる相手には、遅らせ小足中Kで狩る。通常技暴れにはJDかシャドウブレイドを合わせるなど。RC暴れには投げとダークネスぶっぱが使える。投げ抜けには、ディレイ下段で択る。ファジージャンプには、ディレイ下段。ここで小足中Kダークネスを決められるかが勝敗を左右する。上いれっぱの相手には、中P重ねから屈中Kが確定するので、チェーンに繋げる。

近距離

ランからのラッシュで攻める。モリガンの一番強い距離なので、ガンガンラッシュをかける。J中Pや、J中Kなどを織り交ぜて多彩に攻める。

中距離

中Pでのさし返しが重要。貴重なダメージ源なのでしっかり。中Pや強Kを置き、ジャンプを防止する。時折、中Pからソウルフィストを撃つ。固まる相手にはランからラッシュ。前転してきた場合には、しっかり潰す。

遠距離

対空は割と万能なので、しっかり上を見る。ゲージが無い場合などはしっかりゲージ貯め。ジャンプの早いキャラにはソウルフィストは封印した方が良い。

体力と気絶値が最低ランクに低いので、逆に何もせずに殺されてしまうことも多々ある。よって、ゲージの貯まっている中堅での荒らしがお勧めである。

グループ考察

Nグループ

ランが使えるグループなので、相性が良いグループ。
ダークネスを狙うならば、中堅か大将に置きたいところ。(ゲージに依存するため)
RCコマ投げも使えるので、起き攻めされた時などに狙う。
逆に、起き攻めする時も、上下表裏+コマ投げという選択肢も増える。

Cグループ

ゲージ常備は心強いが、ランが使えないのでお勧めは出来ない。
ステップからの表裏の二択で、ダークネスを狙う。
空ガがあるので、若干弱点の低体力を補える。

Aグループ

オリジナルコンボもあるにはあるが、威力が低い上に、ランが使えないのであまりお勧め出来ない。

Kグループ

JDのおかげで、防御力が大幅にあがる。
ランだけではなく、JDのおかげでジャンプも使っていける。
ただ怒るまでダークネスが使えないので、怒るまでが勝負。
ランがあるので、単純に相性は良い。