

伝統の幻想ブン屋 / 風雨の鴉

射命丸文 (しゃめいまるあや)



文は有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[射命丸文 攻略wiki](#)が作られています。興味のある方はそちらも見に行くと良いでしょう。

- [射命丸文 \(しゃめいまるあや\)](#)
 - [特徴 - Feature](#)
 - [通常技 - Normal Art](#)
 - [必殺技 - Super Art](#)
 - [特殊技 - Special Art](#)
 - [スペルカード - Spell Card](#)
 - [コンボ - Combo](#)
 - [戦略 - Tactics](#)
 - [固め・連携](#)
 - [起き攻め・ネタ](#)
 - [ストーリー攻略 - Solution](#)

特徴 - Feature


- ここ最近では毎度お馴染み、清く正しい射命丸です。
- 高速で飛んでいく射撃、グレイズ状態の突進と素早い動きで相手を封殺するキャラ。キャラ自体の動きも軽やかで、一番「格ゲーっぽい」キャラ。
- 弾幕は薄いですが速度があるため弱いとは言えない
- グレイズ付攻撃も豊富で非常にステータスの高いキャラクター。スペルも強力。
- 正面からの単純な撃ち合いでは負けるので注意
- しかし攻撃自体は真っ直ぐ、単調であるため攻めの手段は豊富にしたい。
- 天候は風雨 空中移動回数の増加（空中ダッシュ、飛翔可能回数増加）、一部打撃技がHJC可能になる
- 花曇時は疾走風靡があるため相手キャラにもよるが有利の割合が高い
- 台風時は単発で攻撃力が高い技が当てにくい、隙多め、固め連続HITする高スペカがないなど不利の割合が高い

通常技 - Normal Art

| コマンド | 発生 | F | 特徴 |
|------|---------|---|--|
| 近A | 7 | | 4回連続入力で4HitComboになる。4発目で相手を横に吹き飛ばす。3、4発目は純上段攻撃。 |
| 遠A | 14 | | そこそこリーチの長い単発攻撃。 |
| 2A | 7 | | 足元への単発攻撃。純下段攻撃。 |
| 6A | 18(溜33) | | 扇でなぎ払う純上段攻撃。HIT時相手を横に吹き飛ばす。溜めることで上段クラッシュ攻撃になる。 |
| 3A | 16(溜30) | | 足元を扇でなぎ払う純下段攻撃。HIT時相手をダウンさせる。6Aと同じく溜めることで下段クラッシュ攻撃になる。 |
| B | 13(溜28) | | 弱射撃。相手に向けて風弾を1発飛ばす。溜めることで発射弾数が3発に増え、放射状に飛ぶ。 |
| 6B | 13 | | Bよりも若干斜め上に飛んでいく。コンボで拾う場合、高さをあまり気にせずに拾えるため使い勝手が良い。 |
| 2B | 14 | | 一定距離前方に飛んでブーメランのように戻る弾を出す。天狗ブレード。強射撃。山なりの軌道に当たり判定大きめの弾を1発飛ばす。HIT時相手を横に吹き飛ばす。 |
| C | 21 | | 溜めると2C軌道の弾が同時に出る。+ちょっと距離が伸びる |
| 6C | 21 | | 前方に竜巻状の弾を出す。一定距離を進んで少し停滞してから消える。地上HIT時は相手がバランスを崩す。空中でHITさせた場合は相手が上に吹っ飛ぶ。相手の射撃も弱いものならかき消せる。 |
| 2C | 21 | | Cの軌道が変わっただけ。一度下方向へ飛び途中から上に向かって飛ぶ。HIT時相手を横へ吹き飛ばす。溜めることでC軌道の弾が同時に出る。 |
| JA | 8 | | とりあえず蹴る。 |
| J6A | 13 | | 扇を突き出して前に移動しながら攻撃する。HIT時相手を横へ吹き飛ばす。斜め上前方を扇でなぎ払う攻撃。下方向への攻撃判定は無い。HIT時相手を横へ吹き飛ばす。 |
| J8A | 11 | | J6Aよりダメージは低い。もしガードや回避されたらという点を考えると空対空戦ではJ8Aのほうがおすすめ |
| J2A | | | 急降下キック。HIT時相手をダウンさせる。空中HIT時は相手を地面に叩き落す(バウンドはしない)。ドコミッ! |
| J6C | 21 | | 6Cと同じく前方に竜巻状の弾を出す。 |
| DA | 11 | | 遠Aと同じ。ただしキャンセルして射撃は出せない。 |
| DB | 13 | | 6Aと同じ。ただしキャンセルして射撃は出せない。 |
| DC | 15 | | J6A地上版。J6Aと違うのはグレイズが付与されていること。姿勢の低い相手には当たらない。 |

必殺技 - Super Art

デフォルト装備の必殺技。スキルカード未使用時はLv.0

| 名称 | コマンド | 発生 | 空 | LvUp | 特徴 |
|---|--------------|--------|---|------|--|
| | ド | F | 中 | | |
|  風扇 | 疾 236+B or C | 15(空中) | 可 | | 地面を走る風を起こす。空中発動可。空中で出した場合は地面に向かって飛び、接地すると地面を這う。BとCで違いは無い。Ver1.03の変更により出が遅くなって、硬直が長くなった。乱用は厳禁 |



疾 214+B
or C 20 可

走風塵

風を纏い突進する。空中発動可。発動中はグレイズ付与。
地上で使うとBは前方、Cは斜め上へ飛ぶ。
空中で使用した場合Bは地上と同じく前方だがCは斜め下へ飛ぶ。出は早いとは言えないので、乱発せず慎重に機会を伺ったほうが良い。Ver1.03での変更によりカウンターぶっぱが使用不可に、出がかなり遅くなった、相手にガードされたら反確なので正直の所なら撃たない方がよい



天 空中で
22+B or
C

狗の立
風露

空
限

威力強化 空中で風の玉に乗り一定時間ホバリングを行う空中専用技。
弾数増加 ホバリング中は任意方向への再ジャンプができ、足場を反動で
LvMAX:3BとCで違いは無い。LvMAXまで上げると小型弾が2つ付いて
3WAYになる



暗 623+B
or C 不可

夜の磔

鴉を呼び寄せて相手に突撃させる。空中不可。
Bは自分よりやや手前の位置、Cは相手の位置の上に召還。その後急降下突撃。
ダメージ判定は急降下する時に発生する。降下したあと上昇して画面外から消えるがその際はダメージ判定は無い。
召還から降下まではかなりの時間差がある。
鴉自体は低弾幕で落ちてしまうほどとても脆い
しかもコマンドの関係上、暴発しやすいのが難点。

特殊技 - Special Art

スキルカードを使用することで必殺技と差し替えられる。

| 名称 | コマンド | 発生 | 空中 | LvUp | 特徴 |
|----------------|------------------|----|--------|--|---|
| 烈風扇 | 236+B or C | 可 | | 威力強化 弾数増加 Lv2 : 3発 LVMAX:4 発 | それなりに貫通力のあるカーブ弾を2方向に射出する。LVMAXで4方向（4way）に。空中発動可。 Bは前方に弾を発射。Cは地上では斜め上方へ、空中では斜め下へ発射する。 密着状態では当たらない。C72版より判定が弱くなっていて同じ感覚で使うと痛い目に遭うかも。また、多少出も遅くなっている。 |
| 疾走優美 | 214+B or C | 可 | | 威力強化 転換数増 加 LVMAX:2 回 | グレイズと突進力が無くなった代わりに、途中で1回の方向転換が可能。空中発動可。 方向転換は発動中に任意の方向を入力しながら射撃ボタンを押す。 転換回数に関係なく霊力消費は1。 急降下キックし接地したときに突風を発生させる 空中専用技。J2Aの強化版。 |
| 天狗のダ ウンバースト | 空中で 22+B or C | | 空 限 | | Bでは急降下攻撃 + 着地時に左右1キャラほどの衝撃波が発生。 Cでは端から端くらいの距離まで届くが、急降下蹴りに判定は無い。 当たると相手が浮くので追撃が可能。 Bは打撃Cは射撃 |
| 鎌風ベー リング | 623+B or C | 可 | | 威力強化 HIT数増 加 Lv3 : 2 LvMAX:3 | 魔獣「鎌鼬ベーリング」の短時間版。 効果時間も短く1hitで終了するが、LvUPするとhit数増加。威力は低い。 見た目は南 狂鶴翔舞そのまんまである。 |



天狗ナメシ 214+B or C 可

空中発動可(ver1.03現在)
一定距離を移動(ほぼ瞬間移動)し即座に後方に風弾をぶつける。
発動は一瞬で発動後の隙も少ない。移動時はグレイズもつく。
ただし、位置を考えないで発動しても的に成るだけ。良く考えよう。
瞬間移動の際は無敵、と言うわけではない。攻撃を当てるのは困難だが。



天狗の太鼓 22+B or C 可

空中発動可
その場から跳躍し敵を踏みつける
ヒットすると後方にジャンプ
この時軌道はある程度操作可能でボタンを押すと追加攻撃へ派生
相手の位置をサーチするわけではないので間合いを把握しないと使いづらい

スペルカード - Spell Card

| 名称 | cost | 空中 | 特徴 |
|----------------|------|--------|---|
| 旋符「紅葉扇風」 | 3 | | 画面外にまで届く高さの竜巻を射出。 発動中は動けないので後ろに回られたりすると悲惨。竜巻はグレイズ可能。 |
| 竜巻「天孫降臨の道しるべ」 | 5 | | 自身を竜巻で包み込んで相手を巻き込む大技。 グレイズ不可で発動中は無敵とコストに見合った高性能。 割り込みに使いやすい。発動後、最速B疾走風靡や天狗ナメシで追撃可能。 威力は5000弱程だが相手を空中に上げている最中に放つと威力が1000近く下がることもあるので注意。 |
| 逆風「人間禁制の道」 | 4 | | しばらく突風を巻き起こし、画面外から散発的に飛んでくるオブジェクトで攻撃。 飛んで来るオブジェクトはグレイズ可能。発動中は常に相手を風で押し続けるので端に固めやすい。 |
| 突符「天狗のマクロバースト」 | 3 | 空 限 | 空中専用のスペルカードで、上空から下方向に風圧弾を一斉発射 発射地点に近いほど弾が当たり威力や削りが増大する。ガードさせると最大で霊力を4つも削る。 |
| 風符「天狗道の開風」 | 2 | | 疾風扇の強化版。直進する大きな竜巻を飛ばす。 速度、発生は速めだがグレイズが可能。相手に近すぎると威力が下がる。 ガードさせた場合、霊力を2つ以上削るのでクラッシュ連携に使える。 |



「幻想風 5



魔獣「鎌鼬 1 可
ベーリング」



突風「猿田 3 可
彦の先導」

敵を体当たりで跳ね上げ最大加速を付けた状態で何度も追撃を行う超
大技
左右に振って（左右キーを交互に入力する感じで）追撃高度を上げら
れ敵に高度を合わせると威力上昇
ポコポコやってるときは実は射撃技
コスト5の価値に見合った超強カスペルカード。発生が早い、ver1.03
で発動中が無敵ではなくなり、グレイズ不可になったので使いどころ
が難しくなった。
しっかり当てると6000を超える大ダメージが期待できる。（高度を上
げすぎると画面から外れて技が中断するので注意）
2撃目が、発動時の向きに関わらず必ず右から来るので相手が画面左
端付近に居た場合、1HITで落ちてしまう(ver1.01現在)。
ver1.02で修正され、相手に近い方の画面から飛んでくるようになっ
たので、2発目での取りこぼしは無くなった。
また川霧時は幻想風摩中でも距離がおかしくなるため通常時と同じや
りかたでやると落とすことが多いので注意
左右に速く振るほど高度が上がる。調節するにはコツがいる。要練習。
文の周囲に攻撃判定のある風を形成。そのまま移動や攻撃ができる。空
中発動可。
形成された風はグレイズ可能。ジャンプ・着地・攻撃を食らって浮く
事で解除される。
コンボや崩しに使えるコストが1とお得なスペカ。疾走風摩やDCなど
の際消しにも。
疾走風摩の強化版。風を纏い、ほぼ画面の端から端まで突進する。空中
発動可。
グレイズはそのままに突進速度・威力が上昇している。
出始め無敵ではないが、コストの割に万能なスペカ。

コンボ - Combo

基本

| rep | コマンド | ダメージ | 霊力消費 | 限定事項 | 備考 |
|-----|------------------------|------|------|--------|--|
| rep | AAA B 6C 疾風扇 | 2499 | 3 | 地上どこでも | 基本コンボ。まずはこれ。中央から端までどこでも繋がる。 しゃがみ姿勢の妖夢、咲夜、萃香、うどんげ、幽々子には繋がらない。 全キャラ安定して入れたいなら若干威力は下がるがBを2Bに代える。その場合はダメージ2381 |
| rep | AAAA 6B 前hj JA J6A 疾風扇 | 2761 | 2 | 地上画面端 | 端での基本コンボ。完全画面端だと妖夢には6Bが当たらない(魔理沙もしっかり引き付けないと当たらない) AAAAのあと一息おいて6Bにつなぐのがコツ。 上のコンボが当たらない相手用。うどんげには疾風扇が、レミリアにはJBが繋がらない様子。 |
| rep | AAAA 疾風扇 前hj JA JB 疾風扇 | 2881 | 3 | 地上画面端 | 霊力消費を抑えるならJB 疾風扇をJ6Aに。霊力消費1のダメ2647。 難しいと感じたらAAAA > J6Aをどうぞ |
| | DA 疾風扇 | 1540 | 1 | 地上どこでも | なにげに重要。しっかりダメージ取りにいく |
| | 遠A 6B JA JB JC | 2204 | 3 | 地对空 | お手軽対空 |
| | JA JB JC | 1585 | 2 | 空対空 | 簡単な空中コンボなので覚えておいて損はないかと |
| | AAAA 6A 6B 6C | 2513 | 2 | 画面端 | チョーお手軽 |

発展

| rep | コマンド | ダメージ | 霊力消費 | 限定事項 | 備考 |
|-----|---------------------------------------|------|------|-----------|--|
| rep | AAAA 6B 前hj JA JB 前D JA JB 疾風扇 | 2947 | 4 | 地上画面端 | 端の基本コンボの発展系。6Bの拾いを気持ち低めにすると繋がりがやすいかも。霊力消費を抑えるなら最後のJB 疾風扇をJ6Aに。その場合は霊力消費2でダメ2691 霊力消費多いのでちゃんと見ておくこと |
| rep | AAA B 疾風扇 J6A 疾風扇 | 2804 | 3 | 地上画面端 | AAAAから6Bや疾風扇でつなぐコンボがやりづらい人にはこんなコンボも。どれが楽かは人それぞれ |
| rep | AAAA 前J JA J2B 前D JA J6A 疾風扇 | 2909 | 2 | 地上画面端中央寄り | 画面端から少し離れたところ～画面端で使える。画面端に近くなるほど決めにくい。完全画面端だとJAのタイミングが相当シビアに |
| rep | DA 疾風扇 前hj J2B FD JA J6A 236B | 2794 | 3 | 地上中央画面端寄り | 疾風扇のあと壁バウンドすると追撃に行ける。 |
| rep | 遠A B 疾風扇 J2B 前D JA J6A | 2622 | 3 | 地上中央画面端寄り | こちら疾風扇のあと壁バウンドすれば追撃にいける |
| rep | AAA B 前h j J6A B 前D JA J6A | 2630 | 2 | 地上画面中央 | B J6Aの繋ぎは多分最速じゃないと繋がらない。 |
| rep | AAA B 前h j J6A 前D JA B C | 2779 | 4 | 地上画面中央 | 上のコンボのダメ重視版、霊力4消費なので浪漫コンボだと思う |
| rep | JA 溜JB 前D JA J6A J2C | 2883 | 2 | 空対空 | 画面端までの距離が遠い場合はコレをどうぞ、距離によってはJ2CをJCに しかしJAがカウンターだとはずすことや密着じゃなければ当たらないので浪漫コンボだと思う |
| rep | JA 溜JB 前D JA J6A JB J6C | 3126 | 3 | 空対空画面中央 | 上のコンボが文側が画面端～中央、こちらは相手側が画面端～中央という感じ |
| rep | JA 溜JB 前D JA J6A JB 疾風扇 | 3179 | 3 | 空対空画面端 | 噂の空中で8HITするやつ |
| rep | JA J6A JB JA J6A 疾風扇 | 2691 | 2 | 空対空画面端 | いっぱい「どーん」って鳴るので爽快感抜群 |
| rep | AAA B 前h j JA 2B 3飛翔 JA AAA B 6C 疾風扇 | 3528 | 5 | 地上画面中央 | (アリス、パチュ、ゆゆ様、イク様限定) 立ちやや密着でのコンボ。実戦で入れられたらすごいと思う |
| rep | JA J2B J66 JA J2B J66 JA J2B J6C 疾走風摩 | 3246 | 5 | 空対地画面中央 | 全て最速入力。どうみても浪漫。疾走風摩猿田彦でLimit。 |
| rep | (AAA 6B JA J2B JA 着地)*3 AAA 猿田彦 | 4824 | 5 | 地上画面中央 | 雷・キャラ限定、6BはBでも可 雷で気象発現し浪漫を求めるのもまた一興 |

端ではあえて最後までコンボつながずにAAA B 6Cから固め継続という手もあるらしい。

空中コンでの溜JBはJBに置き換えても大丈夫。相手の高度によっては溜2Bなり2Bにしましょう

・スペカ使用コンボ

| rep | コマンド | ダメージ | 霊力消費 | 限定事項 | 備考 |
|-----|-------------|------|------|------|-------------------|
| rep | 疾走風摩 猿田彦の先導 | 2478 | 1 | どこでも | 風摩ヒット確認から猿田彦。お手軽。 |

| | | | |
|--|--------|---------|--|
| AAA B 6C 鎌鼬ベーリング 前歩き | 3080 2 | 地上画面端密着 | 画面端から少し離れると鎌鼬ベーリングが当たらない。 |
| AAA B 疾風扇 AAA B 6C 後h j J2B J6C 前ダッシュ JA 鎌鼬ベーリング 着地 AAA 疾風扇 | 3504 5 | 画面端 | 実際はコンボ中に霊力1つ程回復。最後はA4連でもいい。 |
| AAA 幻想風靡 | 不定 0 | 地上画面端 | 幻想風靡をコンボに組み込む場合、補正の関係上早めに幻想風靡につないたほうがダメージが高くなる |
| AAA 2B 幻想風靡 | 不定 1 | 地上中央 | 中央ならこっちが確実に繋がる。きっちり当てれば5000オーバーも |

通常コンボのAの疾風扇を天狗道の開風か猿田彦でさらに追撃すると500ほどダメージアップ。天狗道のほうがわずかに高威力だが中央限定。

[簡易コンボまとめ\(youtube\)](#)
[上差分修正版 1 \(youtube\)](#)

戦略 - Tactics

- 初心者の人は基本コンボ A*3 > B > 6C > 疾風扇 を主軸にコンボ形成するのがオススメ。スペカを絡める場合は、画面中央なら基本 > 「猿田彦の先導」 or 「天狗道の開風」、画面端なら基本 > 「天孫降臨の道しるべ」 or 「紅葉旋風」 > 疾走風靡
- 空中の相手に地上（遠）Aがヒットした所を6Bで拾うことが出来れば、さらに JA > J6A or JB or 溜JB > ~ など追撃できる。また、空中の相手に6Bや烈風扇がヒットした場合も、JA > JB > 前D > JA > J6A > 疾風扇 or 疾走風靡 といったコンボで追撃できるようになると頼もしい。
- しかし後者のJA > JB ~ は壁限定で溜JBは決して入らないので注意
- 相手との距離が離れていても、（溜）B発射中に続けて溜Cを出しておくことで連続ヒットすることが多い。
- ただし文は弾幕がシンプルゆえに霊力消費が激しくなりがちなので要注意。いざコンボを入れようと思ったら霊力がなかったなんて、よくある話。
- 文は相手の行動を事前に潰しやすい射撃が多く、特に中距離からのC射撃は非常に優秀な牽制能力を持つ。
- また、6Cも残存時間が長い上に相手の弾を消せるので比較的使いやすい。しかし一度に出せる弾幕が全体的に少ないため、正面からの射撃戦は非常に不利になる。文の射撃はあくまで牽制目的か、距離を詰めるための布石と考えた方がよい。
- 射撃を多用する相手にはB疾走風靡や「猿田彦の先導」でカウンターを狙う。
- ただしガードされた場合の隙が大きいので無闇な乱用は禁物。
- 文は判定の強いA関連と機動性の高さ、コンボに持ち込める手段が豊富なため、近接戦では有利に立ち回りやすい。あらゆる場面から安定したコンボを入れられるようにしておきたい。
- また弾幕が固くて速い咲夜やみょんなどにはむやみに弾幕をはらず6BやBで牽制を狙うと良い

固め・連携

～固め・連携（例）～

屈A × n より

- > 6A（暴れ潰し・グレイズ潰し中段）
- > 3A（暴れ潰し・グレイズ潰し下段）

- > 遠A (hjとダッシュ狩)
- > ダッシュ~ (攻め継続)
- > 溜6A (中段クラッシュ)
- > 溜3A (下段クラッシュ)
- > 溜C (霊珠2削り)
- > 空2A (ジャンプに見せたダッシュ潰し)
- > B(暴れ潰し、攻め継続)
- > 6C (中央バクステ狩り)
- > 近立ちA (暴れ潰し、その後AAAの中段と2A刻みの下段の霊力削り)

立ちAより

- > 6A (暴れ潰し・グレイズ潰し中段)
- > 3A (暴れ潰し・グレイズ潰し下段)
- > ダッシュ~ (攻め継続)
- > 溜6A (中段クラッシュ)
- > 溜3A (下段クラッシュ)
- > 溜C (霊珠2削り)
- > 空2A (ジャンプに見せたダッシュ潰し)
- > B(暴れ潰し、攻め継続)
- > 6C (中央バクステ狩り)
- > 2A (下段)

遠Aより

- > 6A (暴れ潰し)
- > ダッシュ~ (攻め継続)
- > 溜6A (中段)
- > 溜3A (下段)
- > 溜C (霊珠2削り)
- > 疾走風靡 (HJ・ダッシュ狩り)
- > 6C (中央バクステ狩り)
- > B(暴れ潰し、攻め継続)

6Aより

- > 疾風扇 (暴れ潰し)
- > 疾走風靡 (HJ・ダッシュ狩り・暴れ潰し)

各種射撃・236射より

- > hjA (hj狩り)
- > 低空飛翔jA (ダッシュ狩り)
- > 空2A (ジャンプに見せたダッシュ潰し)
- > 空2B (暴れ潰し)
- > 各種射撃~のみ：疾走風靡 (HJ・ダッシュ狩り・暴れ潰し)
- > 各種射撃~のみ：疾風扇 (暴れ潰し・霊珠削り)

起き攻め・ネタ

~起き攻め~

立ちA重ね：連携できるもの多目、スペカを見てから反応しやすい

屈A重ね：上半身無敵技を潰せる、スペカを見てから反応しやすい、リターンは低い

遠A重ね：上半身無敵技を潰せる、暗転ガードできない

クラッシュ重ね：クラッシュが狙える、反応されやすいので不意を突く事

~ネタ~

天候が「花曇」中は天狗の立風露の浮遊開始直後から霊力回復し始めるので飛んでコマンド入力してを繰り返すとずっと浮いていられる

ストーリー攻略 - Solution