

## アサシン / Assassin



### 特徴 - Feature

長髪

小次郎

アサ次郎

サーヴァントで最低の体力を誇る。機動力もない、飛び道具もない。技の間合いが広く、当身があったりガー不があったり発生が早いので刺し合いに強い。能力開放からのスキルは微妙でも燕返しで一瞬で勝負を付けることができる。ワンミスが命取りになりそうなキャラ。

- [アサシン / Assassin](#)

- [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](#)
- [スキル - Skills](#)
- [宝具 - Last Resort](#)

- [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
9000	+1

### 通常技 - Normal Art

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

A	150	-	素早く切り上げる弱攻撃。大きな補正がかかる
B	300	-	リーチ・上への判定が優秀な縦攻撃。
C	300	-	Bと同等のリーチを持つ横攻撃。
2A	150	-	しゃがんで突く弱攻撃 リーチはAと同等で発生が遅く、使い道が... 大きな補正が掛かる
2B	300	-	しゃがんで振り下ろす縦攻撃 空中ヒット時は地面へ落とす
2C	400	下段	横攻撃属性の足払い。
JA	100	-	空中で切上げ。弱属性 少し補正が掛かる
JB	300	中段	正面から斜め後方まで広大な範囲を持つ縦斬り
JC	300	中段	空中横斬り。リーチは長いが下へは弱い
ダッシュA	100	-	長く速い弱攻撃の突き CH時ののけぞりが長くAが繋がる
ダッシュB	500	-	大きく踏み込んで切り上げる縦攻撃 CH時に打ち上げ。高い位置で受身可能 通常ヒットでもCHでも623Aが繋がる
ダッシュC	700	下段	踏み込んで足元を斬る下段横斬り スキが大きくガードされると反撃を受ける
地上投げ	1200	投げ	正面に大きく吹き飛ばすので壁ヒットが狙いやすい 攻撃判定が広くマスターを巻き込みやすい
スタン投げ	2600	投げ	正面に大きく吹き飛ばすので壁ヒットが狙いやすい
空中投げ	1600 (600)	投げ	キャンセル等からコンボに繋ぐとダメージ低下
2BC	300	ダウン攻撃	リーチ・発生等が優秀な弱ダウン攻撃
8BC	1000	ダウン攻撃	発生はそこそこ速い強ダウン攻撃 サーチがなく近すぎると空振りする
交代攻撃	1530		1ゲージ消費

#### 特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
4A	600	ガード不能	少し下がりながら切り払う弱攻撃 ガード不能でヒット時スタン効果。何も繋がらないし威力も無いが 取り合えずスタンにできる 相手がしゃがむと空振りする スタン中にヒットするとキャンセルが掛かるので下段代わりに使える

3A	200	中段	振りかぶって切り下ろす弱攻撃 中段のうえ6B等でキャンセルできるが通常は623A単発ぐらいしか繋がらない スタン/CH時は6B等が繋がりに痛いコンボへ
4B	850	中段	ひねりつつ切り下ろす縦攻撃 中段だがキャンセル不可で後に繋がられない 宝具でならキャンセル可能
6B	500	-	クセが無い縦攻撃。コンボの繋ぎの要。 前進が小さく距離が離れすぎること
4C	-	-	立ちガード可能な技を弾き返す当身技。 弾いたスキにC等が確定しコンボを決められる 相手の多段技には負けることも スキが小さくBやCのスキ消しにも使える
1C	-	-	しゃがみガード可能な技を弾き返す当身技。 弾いたスキにC等が確定しコンボを決められる 相手の多段技には負けることも スキが小さくBやCのスキ消しにも使える

#### 必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	623A	700	-	異常に発生が速い弱属性の切り上げ CH時打ち上げ/スタン時はのけぞりが長くなる
	236B	800 (1800)	-	側面に身を沈め逆袈裟斬りを放つ。縦属性 相手の縦攻撃に対して当身効果あり、大ダメージの専用技へ これ自体が縦属性なので弱・横属性に打ち勝つ。便利 ヒット時は空中受身不可の浮かせ/CH時は受身可能な浮かせ
	236C	700 (1100)	-	突進して横斬り 隙が大きくガードされると反撃確定 ヒット時吹き飛ばし/CH時スタン効果/スタン時ダメージUP&ガード不能 相手を吹き飛ばすので壁際でのコンボでも使用
	214A	400	-	発生が遅い時間差攻撃 細かい固めや起き攻めで使用 しゃがまれると空振りする
	214C*C*C	400,800,1000 (2段:1120) (3段:1960)	1段目下 段	居合い斬り三連撃。横属性 通常ヒット時は三段目が当たらないので二段目で止める カウンターヒットやスタン時は浮き、大ダメージの三段目が当たる

## スキル - Skills

名称	コマンド	ダメージ	特徴
宗和の心得	能力開放時 オート	-	「弱、縦攻撃が軸移動で避けられづらくなります」 数F分効果あり。
心眼 (偽)	能力開放中 攻撃に合わせて ガード	-	タイミングが難しい特殊ガード ノックバック無視、削り無効化、ガード不能技でもガード可能、 相手のキャンセルを不可にするなど様々な特殊効果を持つ 空中でも使用可能

## 宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	特徴
燕返し (未完 成)	1ゲージ 236236A	2300 (1200)	ガード不能技だが、演出後軸移動で回避可能 高ダメージと弱ダウン攻撃が確定なのでコンボ向き 相手がガード中に発動するとダメージ低下
燕返し	1ゲージ 能力開放 中 236236B	4500 (2200)	発生が早くてガード不能で威力も高い、1ゲージの割に 優秀 演出後射程圏内なら確定 相手がガード中に発動すると演出に入らずダメージ低 下

## 立ち回り

体力がとにかく少ないのを自覚することが大事。  
交代は早めにする、体力が多いマスターと組むなど独自の運用が必要。

BやC等の長い地上技や、速く低いジャンプからのJBを活かせる近～中距離が強い。  
低体力と空中ダッシュがない点から対飛び道具が非常に苦手。

飛び道具撃ってくるなら軸移動>ダッシュ攻撃で刺せるかもしれない。  
相手の飛び道具が縦なのか、横なのか読み合っておくこと。現状横飛び道具はキツイ。

236Bの当身効果が便利。  
軸移動に弱いので、対の選択技として横攻撃のCも振ることになる。  
このC先端付近の間合いで戦うと小次郎側が大抵有利。

通常技を相手にガードされたなら  
C>4B(中段)か、C>214C・C(下段)で手軽に二択が仕掛けられ、1000ちょっとのダメージが取れる。  
見てガードできないし間合いの関係で結構安全。

ガード不能の4Aがスタン効果誘発で便利(ただし、しゃがまれるとスかる)  
スタン時は崩し能力が大幅に上がる。  
3A(中段)ののけぞりが長くなり6Bや623Aや214Cへのコンボが可能。  
214C(下段)が三段目まで当る。ダメージ1120 2212  
236Cガー不の突進技。ダメージも1100へアップ。  
ガード崩し時でも4A後の立ち回りにしても、暴れ潰しに236Bを組み合わせるとかなり強力。  
(ただし、スタン中は反撃成立時の自動反撃のダメージが低下している)

コンボにはならないが、JA>JBで飛び込みしやすい。  
JBを遅らせるためくりになったり、JCが繋がったり、タイミング次第で地上コンボが続くことがある。

燕返しが使いやすく、2ゲージがあるなら積極的に開放>燕返しを狙いたい。  
 ...だったが、ダメージが一気に下がった。現状2ゲージ溜まったら狙うという感じで  
 1ゲージの間に他の消費行動を狙える機会があるなら無理に溜める必要はない。  
 燕返し(未完成)を狙う際は出掛かりを潰されないようにコンボで用いるといいかも。

体力が低い点からマスターを残して居なくなる時が多い。  
 こいつ使うならマスター一人が残った時の扱い方を心得た方が良い気がする。

## コンボ

### 通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	B or C > 6B > 214C・C	1630	基本安定コンボ 二段目で止める	
	C > 4B > 236236A > 2BC	3492	ゲージ使用基本コンボ 遠すぎるとダウン攻撃が届かない	
	236B(弱・縦カウンター成立)>バックダッシュ8BC	2800	特殊反撃から。壁を背負っている場合は2BCで	
	4C or 1C > C~		当身から。距離に応じたコンボを決める	
浮	~ A > B > 623A		浮かせ汎用。安い	
浮	~ 214C(空振り)・C・C(> 8BC)		浮かせ汎用。高いが決め辛い。端なら壁ヒットを狙える 壁ヒット済みなら8BCが確定	

### 飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JB > JC > A > B > 6B > 236236A			<a href="#">rep</a>

### スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン中...3A or 4A > 623A > 軸移動キャンセル623A) > C > 6B > 236C		スタン崩し。3Aが中段始動、4Aが立ちガード不能始動。	
端	(スタン中...236C > A > B) > 214C(空振り)・C・C > 8BC	4634	スタン崩し、ガード不能始動。	

### 空中コンボについて

214C・C・Cを空中コンボに用いた場合、1段目と2段目の間で受身を取られてしまう。  
 しかし見てから受身を取るのには不可能に近いので、3段最速と2段目ディレイ等で選択を迫るのも有効。  
 214Cの3段目は非常にダメージが高いうえ、8BCの追撃も確定するので狙う価値はある。

例

623Aカウンター > A > B > 623Aは確定コンボで2000ダメージ

623Aカウンター > B > 214C・C・C > 8BCは確定コンボではないが4200ダメージ

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

投稿