

## 葛木宗一郎 / Souichirou



### 特徴 - Feature

先生  
完全近接型マスター。  
単体での性能はサーヴァントに劣らない、  
魔力が少ないのでサーヴァントを選ぶ時は考えること。

- [葛木宗一郎 / Souichirou](#)
  - [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](#)
    - [宝具 - Last Resort](#)
    - [アシスト - Asyst](#)
  - [立ち回り](#)
  - [コンボ](#)
    - [通常](#)
    - [飛び込み](#)
    - [壁](#)
    - [スタン](#)
  - [備考](#)
    - [最大ゲージ量](#)

### 性能

#### ステータス - Status

体力	魔力
10800	1.5

#### 通常技 - Normal Art

コマンド	ダメージ	崩し	特徴

A	100	-	連打可能な弱攻撃。大き目の補正が掛かる 攻撃位置が高くしゃがまれると当たらないことも
B	300	-	踏み込んで突く。縦攻撃 リーチに優れるのでコンボに使いやすい
C	300	-	ショートフック。横攻撃 踏み込みのおかげで見た目よりは長い。リーチ短め
2A	100	-	連打可能な弱攻撃。大き目の補正が掛かる Aより少し短い使いやすい
2B	300	-	ボディーブロー。縦攻撃 発生が早いので縦攻撃で暴れるならこの技で
2C	450	下段	足元へのフック。横攻撃 貴重な下段、貴重な横攻撃。ただしあまり長くはない
JA	100	-	真横へのジャブ。弱攻撃
JB	300	中段	斜め下への打ち下ろし。縦攻撃 持続が極めて短いので引き付けて出すように
JC	300	中段	空中フック。横攻撃
ダッシュ A	100	-	踏み込みから素早い突き。弱攻撃
ダッシュ B	500	中段	チョッピングブロー。縦攻撃 CH時地面でバウンド。ゲージ技や8BCが繋がる 硬直が長くガードされると反撃されやすい
ダッシュ C	600	-	スマッシュ。横攻撃 CH時吹き飛ばし ヒット後の有利時間が長くダッシュAや6bが繋がる
地上投げ	1600	投げ	元々平均よりダメージが高いが、2BCの追い討ちも確定し安定した ダメージ 吹き飛ばし等は無い
スタン投 げ	2800	投げ	サーヴァントのスタン投げを凌ぐ大ダメージ 吹き飛ばし等は無い
空中投げ	1200 (600)	投げ	高威力版は投げ後に地面でバウンド。確定追撃は無し 低威力版は吹き飛ばし。壁ヒットも可能
2BC	300	ダウン 攻撃	リーチ・発生・硬直、全てが優秀。はずしても反撃を受けにくいので 多めに狙っても大丈夫
8BC	1000	ダウン 攻撃	ある程度の距離までサーチする。それなりにスキが大きい
交代攻撃	1890	-	1ゲージ消費 始動技は236D・派生Aと同じ。リーチ・発生共に標準的 追撃はダメージ高め。正面への吹き飛ばしあり

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
1A・A	100+300 (計385)	下段	踏み込んでのボディ・アッパー。縦攻撃 2段目のスキが大きくガードされると反撃を受けやすい。1段目でヒット確認できれば強力な下段技となる
6B	600	-	発生が早いアッパー。縦攻撃 踏み込みが弱く地上では繋げにくい。受身不能時間が長いので空中コンボで活躍
6C	900	-	威力が極めて高いが補正も大きいスピニングバックブロー。横攻撃 まともなリーチを持つ唯一の横攻撃だがしゃがまれると空振りする。
7B	700	-	頭上へのフリッカージャブ。縦攻撃 受身不能時間が短くなり追撃がしづらくなった
4B	600	-	正面へのフリッカージャブ。縦攻撃 リーチ・硬直共に優秀。軸移動以外の行動を許さない
1B	600	下段	足元へのフリッカージャブ。縦攻撃
4C	600	めくり	ラビットパンチ。横攻撃 原作でも使ったフリッカーに見せかけ後頭部を狙うラビットパンチ 軸移動に強かった旧4Cは削除

#### 必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	214B	400	-	原作でも見せた肘と膝による挟み受け 相手の横攻撃に属する技に対してカウンター効果あり 空中ヒット時吹き飛ばし
	236A	計555	3段目中段	ジャブ・ジャブ・チョッピングのトリプルブロー。弱攻撃 三段目中段判定
	236B	300+500 (計750)		チョッピング・アッパーのコンビネーション。縦攻撃 2段目が浮かせ技になっており追撃が可能。期待値は高い
	236D	-	-	カッターンを交えたロングダッキング 追加入力対応技 (A・B・C)
	>A	600	-	ボディストレート ワイヤー誘発 / CH時スタン誘発
	>B	800 (1000)	-	アッパー 打ち上げ効果 / 相手スタン時ガード不可
	>C	700	-	スマッシュ スタン誘発技 / 相手スタン時ワイヤー誘発

#### 宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	1ゲージ 236236A	計1900	-	フリッカーの高速乱打 ワイヤー誘発
突き刺し針	2ゲージ 236236B	3630 (3720)	上段ガード 不能	原作でも使用した突き刺し針（アンカー）しゃがま れると当たらない ヒット時は相手を放り投げる。このとき壁に当たるとスタン 壁ヒットとは別計算

## アシスト - Asyst

コマンド	特徴
6AB	相手に突っ込んで行って3発殴る。 全アシストの中でも威力が高い
2AB	当身。発生2F当身という速さが魅力。 縦、横属性の上中段を取れる。下段は取れない。 フレーム猶予が10Fと狭く、攻撃に合わせようとしても上手く発動しない。 非連続ガードになるキャンセル攻撃に対して使うのが最適。 威力は少ない

## 立ち回り

ガン攻め。遠距離にいと飛び道具で削られ続ける。  
特にマスター同士になった場合、魔力生成量に2倍くらい差が産まれるときもある。  
自分から近づいて殴ることでゲージを溜めていきたい。

まずは4B、4C辺りのジャブで安全に相手を固めるのが理想。  
暴れによる反撃を相手は狙ってくるので...  
相手の縦攻撃には軸移動からの大きな反撃  
横攻撃には214Bの横攻撃当身がある。  
軸移動相手にはCから大きなコンボが狙える。  
暴れ合いなら結構勝てる。

スタン中は236D・派生Bがガード不能になり、ここからのコンボも極めて強力。積極的に狙おう。  
警戒して軸移動が増えるようならフェイントの6Cも混ぜて行く。リスクは大きいけどリターンも極大。

ゲージは、壁があるステージなら突き刺し針に注ぎ込んで一気に勝負をかけたい。  
壁がないステージならマスターに全部使ってもらおうか、236236Aを細かいコンボに繋げていこう。

## コンボ

### 通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(2A >) B > 6B > 236B > 7B	1985	安定コンボ。距離が離れているときは6Bを省く コンボ後は前ダッシュして受身攻めへ	

	B or C or 1A・A>6C>236D・派生B>C>6B>236D・派生A(>236236A)	2596	相手立ち限定だが威力高め。運搬能力が高く壁ヒットが狙いやすい 最後を236Bにすると受身攻めしやすい	
	236B>A>6C>236B(2段目のみ)	1878	軸移動後の反撃等。	
浮き	~B>6B>ディレイ236B(1段目のみ)>236236B		ゲージ技を繋げる例。壁に向かって投げたときの爆発力は凄まじい	

## 飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JC>JB>B>6C>236D>派生B>JB>投げ			<a href="#">rep</a>
	JC>JB>B>6C>236D>派生B>B>6C>236B			<a href="#">rep</a>
	JC>JB>B>6C>236D>派生B>B>6b>236236A			<a href="#">rep</a>
	JC>JB>B>6C>236D>派生B>6C>236236C			<a href="#">rep</a>

## 壁

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
壁	B>6C>236D・派生B>B>6B>236B(1段)>236236B(壁スタン)>236D・派生B>...	4000+再コンボ	236236Bが壁付近でヒットしたときのコンボ、極めてダメージが高いので積極的に狙うべし	

### 236236Bの壁ヒットを利用したコンボ

236236Bで相手を壁に放り投げてスタンを誘発させたとき、相手は一定時間後にガード可能になるが、236D・派生Bはガード不能なので確定し、浮かせ技なのでさらにコンボを続けることができる。  
(スタン投げを決めたり、C等をつなげることもできる)

一度コンボを中断しているため、もう一度壁にぶつけることが可能。  
キャスターと組むと236236Bが2回使えるのでループさせて即死も狙える。

### コンボ例(壁付近・5ゲージ使用・サーヴァントキャスター...17000ダメージ)

B>6C>236D・B>7B>6b>236D・A(壁ヒット)>7B>6b>236B(1段)>236236B(壁スタン)>236D・B>6b>236D・B>6b>236D・B>236236B(壁スタン)>236D・B>B>6b>236D・B>A>B>6b>236AB(交代攻撃)>8BC



[236236B壁コンボ.ffr2;](#)

上記リプレイはver1.11のものです。

## スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep

	(スタン...4C > A > 6C) > 236D・派生C	1640	スタン崩し、めくり始動。補正が重いので再スタン狙い。	
	(スタン...1A・A > 6C > 6C) > C > 6C > 236D・派生B～	3300～	スタン崩し、下段狙い。威力はとて高いが対になる中段崩しがない。	
	(スタン...ダッシュB) > 8BC(or 236236B)	1500	スタン崩し、中段狙い。壁が狙えそうなら突き刺し針へ。	
	(スタン...236D・派生B > B > 6B > 236D・派生B) > A > 6B > 236D・派生A	3534	スタン崩し、ガード不能狙い。236236Bの壁スタン後も狙えるスタン時間が足りないときはBを省く	

## 備考

### 最大ゲージ量

パーサーカーを選ぶと最大ゲージが1。  
ランサー、ギルガメッシュ、セイバー、ライダー、アサシンを選ぶと最大ゲージが2。  
開放 > 宝具の流れや、2ゲージ消費技が行えない事態がありえるので注意。  
ゲージが溜まりきったら何らかの形ですぐに消費しておきたいところ。

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