

セイバー(誇り高き騎士王)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい、

- 7/12：連続技の欄を全面的に書き換え
- 7/18：必殺技の威力を修正
- 7/11：通常技、必殺技の威力を追記

- [【全体評価】](#)
- [【PS2版オリジナルカラー・セイバーリリィ出現条件】](#)
- [【通常技】](#)
- [【通常投げ】](#)
- [【リフレクトカウンター】](#)
- [【ガードキャンセル】](#)
- [【必殺技】](#)
- [【特殊能力】](#)
- [【超必殺技】](#)
- [【聖杯必殺技】](#)
- [【連続技】](#)
- [【戦術】](#)
- [【vsセイバー対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)
- [【参考サイト】](#)

【全体評価】

本作のメインキャラであり入門キャラとしてもお薦めの騎士王様。

コンボが繋がり易く、全キャラ中でも屈指の機動性を誇る。通常技、必殺技に飛び道具こそ無いものの、一気に間合いを詰めるファーストエア、中・下段の二択を取れるセカンドエア、コンボの繋ぎとなるストライク・エア、飛び道具にも対応できる当身技のアヴァロンなど、極めて高性能なキャラで、接近戦でラッシュをかけ相手に反撃させないのが基本スタイルである。[遠坂凛](#)、[ランサー](#)、[ギルガメッシュ](#)と同様に使い勝手の良いキャラクター。

疾風怒涛の如き猛攻で、約束された勝利を掴め!!

【PS2版オリジナルカラー・セイバーリリィ出現条件】

セイバーとセイバーオルタの「ARCADE」モードをクリア（難易度問わず）

【通常技】

- 立ち
 - 【5弱】【230】：自分の胸の高さを水平に薙ぐ。リーチは短い。発生は5F。
 - 【5中】【330】：リーチの長い突きを出す。牽制に向くが回りこみに弱いかも。
 - 【5強】【450】：一歩踏み込みつつ剣を頭上から足元まで振り下ろす。リーチは長く後頭部辺りにも攻撃判定があり、使い次第で対空にもなる。
- しゃがみ
 - 【2弱】【210】：下段。しゃがんだ状態で足払い。5弱よりもリーチが短い。発生は6F。
 - 【2中】【370】：下段。HITすると相手をダウンさせる。5中をガードされた場合、これと6中で二択を迫れる。
 - 【2強】【400】：立ち上がりつつ切り上げる。JCからエリアル移行可。
- 空中
 - 【J弱】【250】：剣を下から振り上げる。前方下方向に強そう。
 - 【J中】【330】：剣を横に薙ぐ。見た感じ、5弱よりはリーチが長い感じ。
 - 【J強】【500】：唐竹割のように落ちながら切る。空中同士で相手に当たると相手を叩き落す。「空中でのヒット数が3以内」の状態で当たると、相手は叩き落されたあと小バウンドし、(着地)>6239弱~で追撃が可能。当たり判定が自分の足元辺りにもあるのでめぐりにでも使える？。

■ 特殊

- 【6中】【400】：中段、少しジャンプしてから斬りつける。技後の隙は少ない模様。各弱・中攻撃から出せ5強に連携可能。発生が遅いのでコンボの途中に組み込むのは難しい？

【通常投げ】

- 【威力：1000】【HIT数：1】
相手の頭上に飛び、回転しながら相手を切る。相手はダウンするため追撃不可。

【リフレクトカウンター】

- 【弱】【威力：350】【発生：10F】
0.5キャラ分ほど踏み込んで自分の頭の斜め上辺りを切る。リーチは短め。通常技・必殺技でキャンセル可能。
- 【中】【威力：450】【発生：13F】
1.2キャラ分ほど踏み込んで突きを出す。リーチは長い。必殺技でのみキャンセル可能。
- 【強】【威力：1600】【発生：20F】
ウイングエア・トラストと同じモーションで攻撃。ヒット後、相手はダウン。相手の魔力ゲージを50%削る。追撃は出来ないが発生速度が速いため、魔力解放やリフレクトガードの反撃も受けにくい。リフレクトガードが成功すればどの攻撃にも反撃するが、キャストの2中と214系は先端で受けるとスカッてしまう。

【ガードキャンセル】

- 【発生：25F】
技中は完全無敵となり、サードエアと同じモーションの袈裟切りを行う。移動距離は相手の技によって異なる。キャストの2中
には反撃できるが、アサシンの214系には先端で受けると空振る。

【必殺技】

- ファーストエア
【コマンド：236 + 攻撃】
 - コマンドを連続入力する事で、セカンドエア各種に派生する。突進中は相手の一部の飛び道具を無効化出来る模様。セイバーの生命線となる技。
 - 【弱】【威力：350】：3.5キャラ分ほどの間合いを詰めて水平斬り。
 - 【中】【威力：400】：4.5キャラ分ほどの間合いを詰めて水平斬り。
 - 【強】【威力：450】：6.0キャラ分ほどの間合いを詰めて水平斬り。
- セカンドエア・ホールド
【コマンド：ファーストエア中に236 + 弱】【威力：350】
 - 上段。発生が早く、隙は小さめだが最速で反撃されると弱などは確定で食らう。コマンドを連続入力する事でサードエアに派生する。空中ヒット時は相手が錐揉み状態となり空中受身不可となる。
- セカンドエア・ディフィート
【コマンド：ファーストエア中に236 + 中】【威力：400】
 - 下段。セカンド派生の中で最も隙が小さい。コマンドを連続入力する事でサードエアに派生する。
- セカンドエア・ブレイク
【コマンド：ファーストエア中に236 + 強】【威力：450】
 - 中段。弱・中ファーストエアからではコンボが繋がらない。コマンドを連続入力する事でサードエアに派生する。
- サードエア
【コマンド：セカンドエア中に236 + 攻撃】
 - ガードされると不利になるが、強サードエアは確定反撃を食らわない。弱・中ヒット時は相手がダウンする。3段目HIT後は追撃可能で2強等からエアリアルに持っていける。
 - 【弱】【威力：600】：3.0キャラ分ほどの間合いを詰めて袈裟斬り。
 - 【中】【威力：700】：弱と同じ。

【強】【威力：750】：弱と同じ。

■

■ ウイングエア

【コマンド：623+ 攻撃】

- 対空技。剣を振り回し相手を浮かせる。弱はヒット時のみJC可能でエアリアルに移行可。中と強には無敵あり(強のみ要ゲージ30%)。強はヒット時に相手の魔力ゲージを削る効果あり。中と強からは強を追加入力で相手を斬りつつ反対側に走り抜ける追撃技『ウイングエア・トラスト』に派生しダウンを奪える(要ゲージ：50%)。
 - 【弱】【威力：600】：リーチは5中より長く5強より短い模様。ヒット時、JC可能でエアリアルに移行可。これもセイバーの生命線となる技。
 - 【中】【威力：】：リーチ、モーションは弱と同じ。3HITする。
 - 【強】【威力：】：弱や中と同じモーションで攻撃したあと、2強に似たモーションで締める。4HITする。4HIT目に相手の魔力ゲージを50%削る。

■ ウイングエア・トラスト

【コマンド：中or強ウイングエア中に強】【威力：500】

- ウイングエアがガードされても空振りしても発生する。ヒット時、相手はダウンする。魔力ゲージを50%使用する。

■ エルフィンダンス

【コマンド：214+ 攻撃 攻撃】

- コマンド入力で素早く後退。弱は時計回りしつつ、中は真後ろ、強は反時計回りしつつ後退する。そこから再度ボタンを押す事で下記の技に派生する。後方移動中は上半身無敵。後退後に攻撃ボタンを入力しなければ即座に次の行動に移すことができるため、エルフィンダンス バックステップと入力すると一気に距離を引き離せる。自分のコンボがガードされてアドバンシングガードでの反撃を狙おうとする相手に通常技をキャンセルして下がることで、アドバンシングガード後の反撃の空振りを誘うことも可能。逆に反撃が取れる可能性も出てくるのでガードが固い人への仕切りなおし等の使い道として織り交ぜておくのもアリ。
 - 【弱】【威力：500】：下段。隙は少ない模様。
 - 【中】【威力：350】：上段。隙は少ない模様。カウンターHIT時に距離が近ければ、弱から追撃可能。技後は各種セカンドエアに移行出来る。
 - 【強】【威力：750】：HITで相手をカチ上げる。エアリアルに移行可能。

【特殊能力】

■ 風王結界(インビジブル・エア)

【コマンド：魔力開放】【威力：0】

- エクスカリバーが視認できる様になり、超必殺技の風王鉄槌(ストライク・エア)が約束された勝利の剣(エクスカリバー)と換わる。魔力ゲージMAXの開放では、相手が攻撃を受けた時の仰け反り時間が通常時よりも長くなる。例として、セカンドエア・ディフィートから5弱が繋がるようになる。魔力ゲージMAXの魔力解放後、BGMがFate本編での「約束された勝利の剣」に変更される。

【超必殺技】

■ 風王鉄槌(ストライク・エア)

【コマンド：236236+ 弱】【威力：500×3】【HIT数：3】

- 剣の力を解放させ、竜巻を発生させる。HIT後は画面端なら2強 エアリアル等可。それ以外はダッシュから5中 5強等でダウン追撃可。
- この技にはコンボヒット数による重さの増加・バウンド制限をリセットする効果がある。その効果を利用して、コンボ ストライク・エア コンボ ストライク・エアと繰り返す、通称『[ストライクループ](#)』が強烈。
- 魔力開放中には使えず、発生直前に無敵が切れるのでリバーサル使用などでは注意。

■ 約束された勝利の剣(エクスカリバー)

【コマンド：魔力開放時に236236+ 弱】【威力：~2460(相手地上時)】【HIT数：~41(相手地上時)】

- 強力な魔力を相手にぶつける。射出方向が正面と斜め上の2種類あり、相手の位置をサーチしてどちらかに射出する。魔力開放中は1発のみゲージを消費せずに撃てる。PS2版は開放中、初発でも1発打つと1ゲージ消費する。1HITは60ダメージ。

- 演出終了後に即座に発射されるのではなくタイムラグがあるため地上での接近戦での使用は簡単に潰されてしまうので注意。また無敵時間もないために割り込みなどで使おうなどとすれば完全にゲージが無駄になる可能性も、使いどころは要見極め。ジャンプ時に上空に放つ・軸移動も刈り取れるため、遠距離で体力を回復させながら迂闊に動いた相手にぶっ放すとかなり当てられる。距離が離れている場合は虎視眈々と狙ってみるのも一興。
- 全て遠き理想郷(アヴァロン)
 - 【コマンド：魔力開放時 214214 + 強】【威力：地上2300、空中約3000以上】
 - コマンド入力後セイバーの目の前に黄金の鞘(アヴァロン)が出現、相手の攻撃がこれに触れると完全発動し、攻撃を無効化しつつ反撃する。いわゆる当て身投げ系の技、原作Fate/stay night」のFate(セイバー)ルートでの[ギルガメッシュ](#)戦を再現したものである(ギルガメッシュ以外の相手でもこの演出は出る)。
 - 発生は早いが受身の判定時間が短い。腕を伸ばしてアヴァロンを出現させるため、セイバーとアヴァロンの間に攻撃判定があると当身が出来ない。飛び道具、ガード不能技(キASTERの逆巻等)も取れる。成功後は相手へと突進、エクスカリバーで相手を斬りつける。技後、立ち位置は2P側になる。相手が空中にいる場合、当て身成功後、即座に約束された勝利の剣を放つアクションに変わる。エクスカリバーと違い魔力開放すればゲージ消費無しで撃てる訳では無く、発生時にゲージを一本消費する。ダメージは地上よりも空中を取った方が遥かに高くなる。地上が演出による固定ダメージなのに対し、空中は『相手が空中で静止した状態』に確定でビームがヒットするため、余程取る位置が悪くない限りは3000以上のダメージが確定。当たり方によっては4000を越すこともある。

【聖杯必殺技】

- 約束された勝利の剣(エクスカリバー)
 - 【コマンド：236236 + 強】【威力：200×7+2600】【HIT数：8】
 - 始動技HIT 6回斬り上げ エクスカリバー。コンボから繋がり、リーチは5強並にある。

【連続技】

【基本コンボ】

最後の2C後はストライク(236236A)、 623A>623B>623BorC(主に軽量、バーサーカー用)、 236A>236A>236C>623BorC(主に中量用)で、
HIT数が多いと 入らない。

- 5A>5B>5C>2C>623A>JA>JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor
 - 軽量用
- 5A>5B>5C>2C>623A>JAorJB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A*>236A>2C>ストライクor or
 - 中量用
 - ライダーはこっちでもいける。アサシンは*を236Bにするか軽量用レシピでやらないとスカるときがある。
- 5A>5B>5C>623A>JA>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor
- 5A>5B>5C>(2C>236A>236A)×3>2C>ストライクor
 - バーサーカー用。2つ目は端では入らないので注意。

セイバーを使うに当たっての基本コンボなのでまずはここから練習しよう。
236236Aのあとは画面中央ならストライクループ、画面端ならエルフィンループへ。
623BorCのあとは画面端ならRCからエルフィンループ、またはC派生まで出して起き攻め、開放して殺しきるなど。

【色々な状況のコンボ】

こちらも最後の2C後はストライク(236236A)、 623A>623B>623BorC(主に軽量、バーサーカー用)、
236A>236A>236C>623BorC(主に中量用)で、

- 2B>236A>236A>5B>623A>2369A>236A>2C>(623A)>236(9)A*>236A>2C>ストライクor or
 - バクステに236Aが引っかけたときも同じレシピでいける。
 - 軽量キャラには()内の623AでHIT数調整するか、*を236Bにする。
- (空中CH)>2C>JA>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor
 - 主にJAでCHとったときに、バーサーカーには最初を2C>236A>236Aにするとよい。

- 236C>236C>236C>エルフィン派生C>JC>6239A>JA>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor
軽量用。エルフィンは基本Bで画面端との位置を調整する場合にAとCを使う。
- 236C>236C>236C>エルフィン派生C>JA>JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor or
 - 中量用。バーサーカーにはエルフィン派生後のJAを省く。またバーサーカー相手にはエルフィン派生はAかCの方がやりやすい。
- (画面端で)236C>236C>236C>エルフィンループ
 - エルフィンループについては後ほど
- (空中の相手に対して)JA>JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A*>236A>2C>ストライクor or
 - 中量用。軽量には*部分を236Bに変えるか、JA>(2段ジャンプ)JA>JB>JCでHIT数を調整。
- エルフィン派生C>JA>JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A*>236A>2C>ストライクor or
 - エルフィン派生Cが地上で当たったとき軽量には*部分を236Bに変える。
 - バーサーカーにはJAかJBを省く。
 - 派生Cが空中HITしたときはキャラによってJBを省くなどしてHIT数を調整する。
- 623C>RC>623A>JA>JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor
 - 割り込みやりバサのC昇竜からの軽量用のコンボ。
- 623C>RC>623A>JAorJB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor or
 - 割り込みやりバサのC昇竜からの中量用のコンボ。
- 623C>RC>236B>236A>5B>623A>2369A>236A{>2C(>623A)}>236A*>236A}>2C>ストライクor or
 - C昇竜からの中量用コンボ。
 - 軽量には()内の623AでHIT数調整するか*の236Aを236Bにする。
 - C昇竜が空中HITしたときは{}内を省いて623A後の236Aを236Bにするとかで微調節すれば多分大丈夫。
- 623C>RC>236A>236A>(2C>236A>236A) x 2>2C>ストライクor
 - C昇竜からのバーサーカー用コンボ。
- RGAカウンター>2C>JA>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライクor
 - 対空RGをとったときのコンボ。
- RGBカウンター>236C>236C>236C> ~
 - Bカウンターからのコンボ。

【ストライクループ】

重力補正がリセットされるというストライクエア(236236A)の特性を活かしてループさせるもの。主に画面端へ運ぶのに使う。

- (ストライク後)>{2C>623A>JAorJB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>236236A} x n
 - 軽量 ~ 中量用。
 - 重めのキャラには初めの623Aを省くといいかも。
- (ストライク後)>{(2C>236A>236A) x 3>2C>236236A} x n
- (ストライク後)>(JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>236236A) x n
 - バーサーカー用
 - 前者は端付近では入りにくい。

【エルフィンループ】

- (画面端で236236A、または623BorC>RC後)>214A>派生C>2147C>派生C>2147A>派生C>2147C>派生C ~ or214C>派生C>2147A>派生C>2147C>派生C>2147A>派生C ~
 - 画面端との角度によって1回目をAエルフィンとCエルフィンで使い分ける。
 - 画面端との角度が垂直な場合は1P、2PともにAエルフィンからの方がやりやすい気がする。
 - 回数は基本的にストライクエアからは軽量から中量までは9 ~ 12回、パーサーカーは7 ~ 8回からストライク、623BorC>RCからは7回からストライク(バサカは6回の方がいいかも)
 - エルフィン派生Cはjcc可能なので相手の高度が下がってきたらjccストライク(2362369A)から再びエルフィンループやjccA1st(2369A)やjcc昇竜(6239)でコンボ継続が可能。
 - ストライクループよりもゲージ効率がよく、ダメージも出るようになった。
 - エルフィンループからストライクにつないだ場合、たまにストライクが1HITして浮きが足りないときがあるが、一応重力補正はリセットされてるので2Cで拾ってストライクループへ。
 - エルフィンループのコツとしてはストライク後にちょいダッシュをする、jccエルフィンを最速で出す、そのあとの派生Cにディレイをかけて高めに当てる(45度 ~ 60度くらいの角度)などだが、6 ~ 7回で落としてしまう場合は特に後の2つが出来てない場合が多い。

【エルフィンループの色々なパターン】

特に森ではエルフィンループがやりづらいので、10回まで入らなさそうだったら以下のような感じで妥協してコンボ継続を。こちらも最後の2C後はストライク(236236A)、623A>623B>623BorC(主に軽量、パーサーカー用)、236A>236A>236C>623BorC(主に中量用)で。

主に軽量用

- エルフィンループ × 2>JA>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライク or
- エルフィンループ × 3>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライク or
- エルフィンループ × 5>エルフィン派生B>236A>2C>236A>236A>2C>ストライク or
- エルフィンループ × 8>エルフィン派生B>236A>2C>ストライク or
- エルフィンループ × 10>エルフィン派生B>236A>236C>623BorC
- エルフィンループ × 8 ~ 10>6239B>623A>6239B>623BorC
- エルフィンループ × 10>6239C>623C

主に中量用

- エルフィン派生C>JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A(B)>236A>2C>ストライク or or
- エルフィンループ × 2>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A(B)>236A>2C>ストライク or or
- エルフィンループ × 4>エルフィン派生B>236A>2C>236A>236A>2C>ストライク or or
- エルフィンループ × 7>エルフィン派生B>236A>2C>ストライク or or
- エルフィンループ × 10>エルフィン派生B>236A>236C>623BorC
- エルフィンループ × 8 ~ 10>6239B>623A>6239B>623BorC
- エルフィンループ × 10>6239C>623C

パーサーカー用

- JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライク or
- エルフィン派生C>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>ストライク or
- エルフィンループ × 3>エルフィン派生B>236A>2C>236A>236A>2C>ストライク or
- エルフィンループ × 6>エルフィン派生B>236A>2C>ストライク or
- エルフィンループ × 6 ~ 8>6239B>623A>6239B>623BorC
- エルフィンループ × 8>6239C>623C

【角エルフィン】

セイバー :

相手 :

- 214A>C派生>(2147C>C派生) × n
 - 一回目のエルフィンを壁とは逆方向(上図ではAエルフィン)に出して2回目を壁方向にエルフィンを出せば角にうまくめり込むので、2回目以降は同じ角度(上図ではCエルフィン)で限界までエルフィンループが出来る。

ストライクを出したあとは一回壁とは逆方向(上図ではAエルフィン)にエルフィンを出さないと軸ずれしやすい。

【開放後】

- (適当)>623C>開放>エクスカリバー
- (適当)>623C>開放>623C>scエクスカリバー
- (適当)>623C>開放>JAorJB>JC>623A>2369A>236A>236C>(623C)>scエクスカリバー
- (適当)>623C>開放>エルフィン派生C>JC>623A>2369A>236A>236C>(623C)>scエクスカリバー

【その他】

アヴァロン始動トリプル開放

- アヴァロン>623A>JA>JB>JC>6239A>2369A>236A>2C>236A>236A>2C>623B>623B>RC>エルフィン × 7>2369A>236A>236C>623B>開放>エルフィン × 10 ~ 11>623Bカス当て>623A>6239B>623B>開放> or
- JB>JC>6239A>2369A>236A>236C>scエクスカリバー
- エルフィン10 ~ 11回>6239Bカス当て>623A>6239B>623B
 - ゲージ100 ~ 110%程度限定

【戦術】

リーチこそ並だが発生の早い通常技、中・下段の二択を迫る5中・6中やセカンドエア、無料約束された勝利の剣、全て遠き理想郷等苦手な距離が存在しない。原作通りの対魔力持ちの突進で相手に接近し、[ストライクループ](#)を決めるのが基本的な流れになる。相手が近づくようならばエルフィンダンスでカウンターを取り、遠距離でシューティングするようならば、全て遠き理想郷からのコンボを狙おう。セイバーは他のキャラと比べても、非常に機動性が高いので、空中ガードのない本作でも、J弱をちらつかせながら飛び込む戦法も取れる。相手が対空技を仕掛けたら、2段ジャンプで後方に回避し隙を付いていこう。攻めも待ちも出来るため、相手の出方を見ながら闘っていこう。セイバーで勝負するにあたって「~>2強>623弱>(JC)>J弱>J中>J強>(着地)>6239弱>~」のコンボは避けては通れぬ必修科目なので確実に決められるようにしよう。

【vsセイバー対策】

6B、セカンドエア・ブレイクには、投げを挟めるので、投げからの連続技が入るキャラクターは投げでの割り込みで一気に攻守逆転ができる。また、総じて弱攻撃の射程が短く隙が大きいので、見てから差し込める攻撃を持つなら、立ち回りで優位に立ちやすい。

【vs苦手キャラ】

セイバーよりも射程の長い牽制技を持つキャラクターに、どうやって近づくかが鍵になる。アドバンスガードで距離を空け、ファーストエアで突っ込むのが基本パターン。

【参考サイト】

以下作成中,,,,,,