

バゼット・フラガ・マクレミッツ(繰り返す逆月の主)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい。

- 6/30:【通常技】の威力を追記。
- 6/25:リフレクトガード、ガードキャンセル、【必殺技】の追記。
- 6/19:【通常技】、【通常投げ】を追記。

- [【全体評価】](#)
- [【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バゼット・フラガ・マクレミッツ対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)

【全体評価】

PS2版およびPSP版からの登場キャラクター。他の人間キャラと同じく徒手空拳で戦う。通常技はリーチは短い、ガードされても隙が少なくコンボも繋がりやすい。ルーン付与・アンサラーなど他のキャラとは違った独特の必殺技がある。

飛び道具は超必か聖必のみなので遠距離ではやる事がなく、必殺技はガードされると隙が多く中段技もない。また投げからコンボが繋がらない、リーチの長いキャラには立ち回りで不利、アドバンスガードにも弱いなど攻めるまでがかなり厳しい。しかしJ必殺技は、しゃがみガード不可で技後の隙も少なく、鉄拳制裁はガード不可(強化版のみ)、ウェービングは低姿勢の軸移動攻撃、リフレクトガードの代わりとなるパリィと相手のガードや切り返しを崩す手はあるので見極めて攻めていこう。

以上からいかに相手に近づき、接近戦に持ち込むかが鍵となる。

【通常技】

- 立ち
 - 5弱【威力(Pルーン付与)：200(240)】：左ジャブで攻撃。リーチは短いが連打は可能。
 - 5中【威力(Kルーン付与)：250(300)】：右足で横蹴り。若干進むので開始位置から相手に届く。
 - 5強【威力(P・Kルーン付与)：150+230(180+276)】：半回転して右肘打ち 左後ろ回し蹴りの2段技。発生は遅いが開始位置から相手に届く。技後の隙も少ない。
- しゃがみ
 - 2弱【威力(Kルーン付与)：220(264)】：立ち上がり、右ローキック。下段判定。5弱よりも仰け反り時間が長い模様。
 - 2中【威力(Kルーン付与)：280(336)】：しゃがんだ状態から一步前進し、立ち上がりながら右膝蹴り。
 - 2強【威力(Kルーン付与)：200+200(240+240)】：スト のガイルの2強と同じモーションでの下段攻撃。2段目にダウン効果がある。技後の隙も少なく、ガード時は若干間合いが離れる。
- 空中
 - J弱【威力(Kルーン付与)：220(260)】：右足で膝蹴り。左足の方まで攻撃判定があるらしく、めくりやすい。
 - J中【威力(Pルーン付与)：270(320)】：体を回転させて右裏拳。
 - J強【威力(Kルーン付与)：400(480)】：左ソバットキック。反動で振っている右足にも攻撃判定があるらしく、めくりやすい。
- 特殊
 - 6弱【威力(Pルーン付与)：280(335)】：1.0キャラ分ほど踏み込んで右ボディブロー。必殺技でキャンセルは不可。開始位置から相手に届く。コンボの始動技に。
 - 6中【威力(Pルーン付与)：280(335)】：1.0キャラ分ほど踏み込んで回転しながら左肘打ち。開始位置から相手に届く。
 - 6強【威力(Pルーン付与)：400(480)】：1.0キャラ分ほど踏み込んで右裏拳。開始位置から相手に届く。

【通常投げ】

- 【威力：1000】【HIT数：2】
右膝で蹴り上げて、右後ろ回し蹴り。追撃は不可。ルーンを付与しても威力は変わらない。

【リフレクトカウンター】

- 【弱】【威力(Pルーン付与)：330(396)】
屈んで足元へ右拳で攻撃。リーチは5弱よりはる模様。通常技でキャンセル可能。必殺技でも可能なのか？
- 【中】【威力(Pルーン付与)：450(540)】
しゃがみながら前進して右アッパーで攻撃。リーチは2中並み。必殺技でのみキャンセル可能。
- 【強】【威力：1600】
懐に潜って左アッパーで相手を浮かし、右拳で相手を地面に叩き付ける。ヒット数は2HIT。専用の演出になるので追撃は不可で、ルーンを付与しても威力は変わらない。相手の魔力ゲージを50%削る。

【ガードキャンセル】

- 鉄拳制裁と同じモーションで攻撃。4.0~6.0キャラ分ほど吹き飛ばす。追撃は不可。

【必殺技】

- ルーン付与
【コマンド：22+弱or中】【威力：0】
強化技。魔力ゲージの上にあるPとKのゲージが対応。技後、時間と共にゲージが減少していき、0になるまでは強化が続く。上書きは不可。ダメージは1.2倍ほど増加する。
 - 弱：拳強化。拳の攻撃力が上がり、拳系の技の性能が変化する。魔力ゲージの上のPのゲージが対応。魔力ゲージ50%消費。
 - 中：足強化。足の攻撃力が上がり、足系の技の性能が変化する。魔力ゲージの上のKのゲージが対応。魔力ゲージ50%消費。
- パリィ
【コマンド：22+強】【威力：0】
ゲージ使わないリフレクトガード。
- スタン・ナックル
【コマンド：236+攻撃】
弱で出した時のみ技後に弱で拳に、中で足にルーン付与が追加で出せる(それぞれゲージ50%消費)。終わり際をパリィでキャンセル可能。技後の隙が大きく、ガードされると反撃確定。
 - 弱【威力：500】：3.0キャラ分ほど間合いを詰めて、右ストレートで攻撃。
 - 中【威力：550】：4.0キャラ分ほど間合いを詰めて、左フックで攻撃。ルーン付与してない時は使い道がよくわからない技。
 - 強【威力：600】：5.0キャラ分ほど間合いを詰めて、右拳振り下ろしで攻撃。当てると相手が長い時間仰け反るので開放やRCを絡めたコンボをやる時に使うのがよさげ。
- 【236+攻撃系のルーン付与時の性能】
拳ルーン対応。2段目が追加される。
 - 弱【威力：600+400】：3.5キャラ分ほど間合いを詰めて、右ストレート 左フックで攻撃。2段目でダウン。画面端なら追撃可。中央でもRCすれば追撃可。
 - 中【威力：660+400】：4.0キャラ分ほど間合いを詰めて、左フック 右ボディブローで攻撃。2段目によるけダウン。追撃可。
 - 強【威力：720+500】：5.5キャラ分ほど間合いを詰めて、右拳振り下ろし 左アッパーで攻撃。2段目で浮かせる。追撃可。
- グラスホッパー
【コマンド：623+弱or中】
 - 弱【威力：500】：jc対応。技後に弱で拳に、中で足にルーン付与が追加で出せる(それぞれゲージ50%消費)。終わり際をパリィでキャンセル可能。
 - 中【威力：700】：これもルーン付与されてない場合の使い道がよくわからない技。使うなら連続技の。
- グラスホッパー・ムーンサルト
【コマンド：623+強】【威力：300×3】
ゲージ30%消費で2段目が当たると相手のゲージを50%削る。ヒット数は3HIT。技中は聖杯解放できない？

■ **【623 + 攻撃系のルーン付与時の性能】**

足ルーン対応。ヒット数が増え、相手の受身不能時間が増加する。

- 弱【威力：300×2】：2ヒットするようになる。
- 中【威力：420×2】：2ヒットするようになる。また、jc対応に変化。jcした場合は2段ジャンプ目として扱われる。
- 強【威力：360×2+390】：ヒット数は増えないが受身不能時間が増加する。

■ トリプルスピナー

【コマンド：214+弱(空中可)】【威力：250×2+300】

前方に飛び込みつつ3段蹴り。技後に弱で拳に、中で足にルーン付与が追加で出せる(それぞれゲージ50%消費)。終わり際をパリィでキャンセル可能。空中で出した場合はルーン付与、パリィ共に出すことが出来ない。その代わりにってわけではないが空中版は着地硬直がまったく無い。

■ チャージラッシュ

【コマンド：214+中(空中可)】【威力：150×5】

連続蹴り。5ヒット。リーチは短いので良く見て打たないと相手に届かない。

■ ヒールランス

【コマンド：214+強(空中可)】【威力：700】

飛び蹴り。相手の仰け反り時間が長め。

■ **【214 + 攻撃のルーン付与時の性能】**

足ルーン対応。

- 弱【威力：300×2+360】：地上版、空中版共に追撃可能になる。
- 中【威力：180×5+250】：地上版、空中版共に通常のチャージラッシュ後に叩きつけるモーションが追加。叩き付け後はバウンドするので追撃可能。
- 強【威力：840】：地上版は仰け反り時間増加、空中版はバウンドさせる。

■ ウェーピング

【コマンド：46+攻撃】【威力：0】

- 弱：レフトウェーピング。名前の通りバゼットの左手側に軸移動。
- 中：ライトウェーピング。右手側に軸移動。
- 強：クロスウェーピング。前進する。

■ ウェーピング追加入力

【コマンド：各ウェーピング中に攻撃】

- 弱【威力：400】：膝蹴り。ヒット時は弱攻撃が繋がる。技後に弱で拳に、中で足にルーン付与が追加で出せる(それぞれゲージ50%消費)。終わり際をパリィでキャンセル可能。
- 中【威力：450】：ボディブローでよろけダウン。追撃可能。
- 強【威力：200×9+480】：10ヒットする浮かせ技。jcは出来ないが落ちてきた敵に追撃可能。

■ **【ウェーピング追加入力のルーン付与時の性能】**

弱が足ルーン、中と強が拳ルーン対応。

- 弱【威力：480】：仰け反り時間が増加する。
- 中【威力：540】：威力が上がるのみ？
- 強【威力：240×9+480】：受身不能時間が増加。

■ 鉄拳制裁

【コマンド：攻撃+溜め 離す】

発生は遅いが技の出始めにガードポイントがあり、相手の攻撃を防ぎながら攻撃する。拳の先端を当てても密着状態でも、離れる間合いは2.5キャラ分ほど。2秒ほど溜めが必要でボタンを離すと発動する。溜めている間もバゼットは行動可能。発動の動作や台詞がまったくないので、相手に読まれることはない。モーションから中段技かと思いきや、しゃがみガード可能。弱・中・強による性能の差はない。ルーン(P)で強化しているとガード不能技になる。

- 弱【威力：800】：左手でガードしながら、右拳で相手を地面に叩き付ける。リーチは5中並み。ダウン回避不可で追撃は可能。
- 中【威力：800】：弱と同じ。
- 強【威力：800】：弱と同じ。

■ **【鉄拳制裁のルーン付与時の性能】**

弱、中、強ともにPルーンに対応。

- 弱【威力：960】：動作は変わらないがガード不能技になる。

中【威力：960】：弱と同じ。

- 強【威力：960】：弱と同じ。

【特殊能力】

- フルメタル・ルーン
【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】【威力：0】
 - 開放中、拳と足にルーンが付与される。

【超必殺技】

- レッドブランチ・ハイランス
【コマンド：236236 + 弱】【威力：2200】【HIT数：18】
 - 飛び蹴りが当たると相手をロックして地面にズサー。無敵時間あり。
- 斬り決る戦神の小剣(フラガラック)
【コマンド：236236 + 中】【威力(反射回数)：1000(0), 2000(1), 3500(2)】
 - アンサラーで設置したフラガラックに当たると、フラガラックが反射して威力が増す。コンボ補正がかからず、空中の相手に当たると相手はゆっくり落ちてくる。フラガラックを1つ消費。ラウンド数で初期装填数が変わる。
- アンサラー
【コマンド：214214 + 攻撃】【威力：0】
 - フラガラックを一つ設置する。ゲージ50%消費。画面に最大2個まで設置可能。
 - 弱：右手側に設置。
 - 中：前方斜め上に設置。
 - 強：左手側に設置。

【聖杯必殺技】

- 斬り決る戦神の大剣(ツール・フラガラック)
【コマンド：フラガラック2個設置時に236236 + 強】【威力：200+800+1200+1800】【HIT数：4】
 - フラガラック2個設置が条件という以外はいたって普通の聖杯超必。フラガラック一つ消費。
- 斬り決る戦神の剣(フラガラック)
【コマンド：聖杯開放中に相手の超必殺技の暗転中に弱 + 中 + 強】【威力：4000】
 - カウンター技。ランサーのゲイボルグのみお互いに4000ダメージの特殊演出っぽい。フラガラック一つ消費。

【連続技】

- 2弱>5中>5強(2hit)>623弱>(JC)>J弱>J中>214中(2hit)>5弱>5中>5強>623弱>中付与>623中>(JC)>J弱>J中>214中>46強>強>ディレイ623中>(JC)>214強
 - ノーゲージ始動2600ダメージ。中付与までにちょうど50%のゲージが回収できる。
- 2弱>5中>6強>623弱>中付与>5弱>5中>5強>623弱>弱付与>{ウーベ`ンク`>強}x4>236236弱
 - 拾いの5弱と5中に若干のディレイあり。ウーベ`ンク` は自分の位置や壁を考慮して左に右にと任意に調整すること。ループ部分でゲージ回収できるのでゲージ消費 1
- 46弱or中or強>弱>中付与>2弱>2中>2強>623弱>弱付与>5中>5強>623中>(JC)>J弱>J中>214中>{ウーベ`ンク`>強}x2>236236弱
 - ウーベ`ンク` で相手の攻撃を凌いでからの弱派生からのコンボ。ループ部分でゲージ回収できるのでゲージ消費 1
- 6弱>6中>6強>236弱>聖杯開放>5中>5強>623中>214強>6弱>6中>6強>623弱>(JC)>J弱>J中>214中>{ウーベ`ンク`>強}x6>236236強
 - 即死コンボ。聖杯開放からトドメまででゲージを全て使い切るので繋ぎは速くスムーズに行う事。

【戦術】

接近戦でのラッシュ力は圧倒的だが弱攻撃のリーチが短すぎ、中・強の出が少し遅めなので相対的に不利なキャラが多い。特に5弱はしゃがまれると当たらないキャラが多く、2弱はリーチが短くかなり接近する必要があるので間合いには常に注意して張り付きたい。

またフラガラックの弾数はラウンドを引き継ぐため、使い切ると補充する手段がない。アンサラーでフラガラックを設置したら、確実に決められる場合に使用しよう。

【vsバゼット・フラガ・マクレミッツ対策】

【vs苦手キャラ】

以下作成中,,,,,,