

通常技F-DATA

技名	攻撃力	ゲージ上昇率	攻撃Lv	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立P	6	1.44%	1	立/屈/空中F	連必JR	4F	2F	6F	+2F	特になし
立K	12	1.44%	1	立/屈/空中F	連必JR	5F	5F	8F	-3F	基底ダメージ補正85%
近S	28	2.64%	3	立/屈/空中F	必JR	4F	1F	11F	+2F	特になし
遠S	26	2.64%	3	立/屈/空中F	必JR	7F	1F	19F	-6F	特になし
立HS	36	3.84%	5	立/屈/空中F	必JR	7F	7F	12F	0F	基底ダメージ補正95%
立D	17	2.64%	3	立/空中F	R	25F	4F	9F	+1F	特になし
2P	6	1.44%	1	立/屈/空中F	連必R	4F	2F	7F	+1F	基底ダメージ補正80%
2K	8	1.44%	1	屈/空中F	連必R	5F	4F	7F	-1	基底ダメージ補正70%
2S	28	2.64%	3	立/屈/空中F	必R	7F	4F	11F	-1F	特になし
2HS	34	3.84%	5	立/屈/空中F	必R	7F	9F	18F	-8F	基底ダメージ補正90% 浮かせ効果 受身不能時間28F,CH時56F
2D	26	2.64%	2	屈/空中F	必R	9F	2F	18F	-8F	足元無敵(5~10F)
6P	18*2	2.64%*2	3	立/屈/空中F	必JR	9F	3(9)5F	10F	-1F	膝上無敵(1~11F)
6K	20	2.64%	2	立/空中F	R	19F	7F	3F+(着地3F)	-1F	着地硬直あり(3F) 空中判定(5F~) 基底ダメージ補正75% CH時スライドダウン効果(42F/スライド28F)
6HS	60	3.84%	5	立/屈/空中F	必JR	17F	6F	15F	-2F	地上ヒット時よろけ効果(最大35F)
JP	8	1.44%	1	立/空中F	連必R	5F	4F	4F		特になし

JK	16*2	1.44%*2	1	立/空	連必 JR	5F	6F,2F	8F		2段目空中ヒット時たたき付け効果
削岩脚 (JK)	16*3	1.44%*3	1	立/空	R	8F	着地 まで	()		着地硬直あり(3F) 高度制限あり 着地硬直は移動以外でキャンセル可能
JS	28	2.64%	3	立/空	必 JR	9F	10F	18F		特になし
JHS	26*2	2.64%	3	立/空	必R	8	6F,6F	26F		特になし
JD	40	2.64%	3	立/空	必R	6F	8F	18F ()		叩き付け効果 受身不能時間18F 着地硬直あり(5F) CH時スライドダウン効果(54F/スライド32F) 全体30F 基底ダメージ補正50% 完全無敵(1~15F)
DAA	25	2.64%	3	全	R	11F	5F	15F	-6F	対投げ無敵(16~25F) 壁バウンド効果 壁バウンド効果 地上ヒット時受身不能時間28F
地上 投げ	60	4.00%								投げ間合い36ドット ダウン効果 強制基底補正ダメージ50%
空中 投げ	60	4.00%								投げ間合い88ドット ダウン効果 強制基底補正ダメージ50%

必殺技F-DATA

必殺技のゲージ上昇率は発動時/ヒット時で表示しています

技名	攻撃力	ゲージ 上昇率	攻撃Lv	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直 差	備考
----	-----	------------	------	-----	-------	----	----	----	---------	----

地上 アル ファ ブレ ード	44	1.50% /3.60%	4	立/ 屈/ 空F	R	18F	15F	着地後硬直 34F	-32F	低姿勢 (5F ~ 17F) 相手すり抜け効果 (15F ~ 32F) 空中判定 (1F ~) 浮かせ効果 受身不能時 間30F 着地硬直中しゃがみ判定 ヒットストップ0F 37F ~ 51F追加技に移 行可能 地上アルファブレード からの派生技 ヒット時たたき付け効果 +ダウン効果 動作中しゃ がみ判定 CH時壁貼り付け効果 (80F/張り付き30F) FRC可能(6F ~ 7F) 4F ~ 13F低姿勢 4F ~ 27F相手をすり抜 ける ヒット時浮かせ効果 (45F)
アル ファ プラ ス	38	1.50% /6.00%	4	立/ 屈/ 空F	RF	7F	12F	12F	-7F	着地後硬直中しゃがみ 状態
空中 アル ファ ブレ ード	40	0.75% /3.60%	3	全	RF	14F	14F	着地後21F	-22F	ヒットストップ0F FRC可能(14F ~ 16F) 硬直差は地上から最速 で出したとき(発生17F) のもの

地上 ベータ ブレード	45	2.00% /6.00%	3	立/ 屈/ 空F	RF	5F	22F	17F+着地 10F	完全無敵(1F~8F) 対打撃無敵(9F~12F) 空中判定(9F~)
									自動J属性 -35F ヒット時吹っ飛び(根元 37F,持続30F) CH時横吹っ飛び+ダウ ン効果 FRC可能(29~30F) 対打撃無敵(1~4F) ヒット時横吹っ飛び効果 (22F)
空中 ベータ ブレード	40	2.00% /4.80%	5	全	R	3F	18F	着地後5F	CH時横吹っ飛び+ダウ ン効果 硬直中しゃがみ状態 空振り時全体52F ヒットorガード時に終 了モーションに移行(全 体21F),ガード時にGBが 上昇しない
ガン マブ レード	32	2.00% /1.20%	3	全		15F	9F	29F	飛び道具判定,飛び道 具貫通 +5F 攻撃を受けると攻撃判 定消失 ヒット時捕縛効果(+27F),捕縛の後半6Fは 浮き上がる ダウン追い打ち補正を受 けない
P穀式 転移		0.50% /							全体25F 対打撃無敵(9 ~11F) 約2キャラ分前方へ移動
K穀式 転移		0.50% /							全体30F 対打撃無敵(10~12F) 画面2/3ほど前方へ移動

S毅式 転移	0.50% /				全体31F 対打撃無敵 (10~15F) 空中判定 (10~19F) バックステップ後の地点とほぼ同じ場所へと移動
HS毅式 転移	0.50% /	F			全体20F 対打撃無敵 (10~12F) 空中判定(10F~) FRC対応 (13F~14F) 相手の頭上前方に出現
D毅式 転移	0.50% /	F			全体20F 対打撃無敵 (10~12F) 空中判定(10F~) FRC対応 (13~14F) 相手の頭上後方に出現
毅式 迷彩				全体 29F	迷彩の持続時間は硬直が解けてから479F 着地硬直あり (10F) 対打撃無敵 (12~13F) 空中判定 (14F~) 投げ間合い10ドット ダウン効果 着地硬直はしゃがみ状態
幻隴 斬	90 3.00% /6.00%	F	29F	12F	着地後10F 空振り時は全体51F 強制基底ダメージ補正50%あり FRC対応(35F~36F首を切る瞬間から2F) 15F~27F追加技に移行可能

冽掌	18	1.25% /3.00%	3	立/ 屈/ 空F	R	13F 5F	10F	-1F	14F～動作終了まで追加技に移行可能 空中ヒット時受身不能 時間26F CH時浮かせ効果&ダウン効果 6F～8F足元無敵
麓砕	22	1.25% /3.00%	5	屈/ 空F	R	8F 1F	25F	-7F	9F～動作終了まで追加技に移行可能 地上CH時よろけ効果 (最大47F) 9F～10F低姿勢
穿踵	30	1.25% /4.80%	4	立/ 空F	RF	25F 6F	10F+着地 12F	-11F	空中判定(15F～) FRC対応(15～17F) 地上バウンド効果 受身不能時間35F 飛び道具と相殺しない ヒットストップ0F
空中挑発失敗版	1	/1.44%	1	全		23F	着地まで+ 着地後硬直 6F		ガード時GBが増加しない 技成立1F 攻撃を受けた瞬間攻撃判定消失 動作中被CHではない 飛び道具と相殺しない ヒットストップ0F
空中挑発成功版	1	1.00% /2.64%	2	全		10F	全体18F+ 着地3F		ガード時GBが増加しない 技成立1F 攻撃を受けた瞬間攻撃判定消失 動作中被CHではない

万鬼 滅碎	7*26,30*4	3*26 5*4	立/ 屈/ 空F	R	7+(暗 転後)0F ~	着地後10F -48F	対打撃無敵(3~ 10F) 相手に当たらなかった場 合動作終了(全体27F) 27段目地上ヒット時受身 不能時間28F 28~30段目ヒット時受身 不能時間57F ガード時着地まで被 CH判定 1~26段目ヒットス トップ0F 27~30段目ヒットス トップ7F
ディ エル タエ ンド	全体力		立/ 屈/ 空F		59+(暗 転後 118F)0F	43F+着地 硬直16F	一撃必殺準備(全体 94F)