

項目名	説明
技名	技の名称。
ダメージ	攻撃を当てたときのダメージ。多段ヒット技の場合は合計値。
ガード	ガード方向。上(上段)=地上ガード可能、中(中段)=立ちガードのみ可能、下(下段)=しゃがみガードのみ可能、(空)=空中ガード可能
発生	技の動作開始から攻撃判定が発生するまでの時間。EX必殺技(暗転20F)やインフィニットワース(60F)の暗転時間は含まない。
持続	攻撃判定が発生後に出続けている時間。(数値)は攻撃と攻撃の隙間の時間。
硬直	攻撃判定が消えてから技の動作終了までの時間。
全体	技の動作開始から動作終了までの時間。発生+1+持続+硬直=全体
硬直値	攻撃をガードされた後、両者が行動可能になるまでの時間の差。プラスであれば自分が先に行動可能になり、マイナスであれば相手が先に行動可能になる。
無敵	無敵時間の種類と時間。全(全身)=打撃&投げ無敵、打撃=打撃(投げ以外の全ての攻撃)無敵、投(投げ)=投げ無敵、頭=頭属性(ジャンプ攻撃)無敵、足元=足元属性無敵、空突=空中突進技無敵、弾=弾属性(飛び道具)無敵
属性	攻撃の属性。この属性と一致した無敵に空振りする。
備考	特殊な技についての説明など。
※時間に関する数値の単位は全てフレーム(F)です。1フレーム=1/60秒	
更新日	更新内容
2020/08/12	公開
2021/01/18	パティスタのコンコルディア派生ルベルアングルス エステイスの無敵を修正
2021/01/29	ワグナーのダッシュBとダッシュCの剣強化中のフレーム表を追加
	ヒルダの特殊技(画面端を背にして←→^+A+B)のフレーム表を追加
ご意見・ご感想	
フレームデータでお気づきになられた点や、ご意見・ご感想などは下記URLのフォームをご利用いただけますと幸いです。	
http://inbirth.info/contactform	
制作	
フランスバン	
http://inbirth.info/	

キャラクター	体方値 ※0	ジャンプ 移行F	前進 ベクトル値	後退 ベクトル値	ダッシュ ベクトル初速値	ダッシュ ベクトル加速値	ダッシュ ベクトル最終値	ダッシュ 移動開始F	バックステップ 全体F	バックステップ 移動距離	バックステップ 移動開始F	バックステップ 解除時間	
ハイド	10300	4	1300	-800	2200	300	3500	5	22	-39620	5	1~8全/9~10投	※0 体力が0未満になると敗北
リンネ	10600	4	800	-700	2500	150	4000	4	26	-47134	3	1~8全/9~10投	
ワレン	11500	6	-	-	2300	-170	※1	9	32	-29136	5	1~10全	※1 移動距離は24780
カマイン	10800	5	1200	-900	2800	300	4000	8	27	-41614	4	1~8全/9~10投	
オリエ	10600	4	1400	-1100	2500	200	3200	6	36	-86716	3	1~8全/9~10投	
ゴルドー	10800	5	1100	-700	2000	150	3500	7	22	-39800	3	1~8全/9~10投	
メルカヴァ	10400	5	500	-400	2000	75	2600	1	37	-63800	1	1~10全	
パティスタ	10300	4	1100	-800	2800	0	※2	5	27	-45380	4	1~8全/9~10投	※2 移動距離は53050
ゼト	9500	4	550	-650	3500	200	4500	7	※3	-33487	4	1~7全/8~10投	※3 動作後空中で行動可。追加入力時37
ユズリハ	10300	4	1000	-1000	2400	50	3200	7	27	-36100	5	1~8全/9~10投	※4 追加入力時-59600
ヒルダ	10100	5	900	-900	※5	※6	3200	1	36	-51500	1	1~9全/10~10投	※5 7F目から1650
ケイアス	10400	4	800	-800	2200	200	3000	5	27	-39556	4	1~8全/9~10投	※6 7F目から135
ナナセ	10700	4	850	-650	2200	150	4300	4	28	-48900	5	1~8全/9~10投	
ビャクヤ	10500	4	1000	-900	3000	0	3000	5	29	-35350	5	1~8全/9~10投	
フオン	10400	4	700	-700	2200	220	3300	6	35	-43142	6	1~8全/9~10投	
ミカ	10700	4	1200	-900	2500	150	4000	4	30	-51480	4	1~8全/9~10投	
ワグナー	10100	4	700	-700	2250	300	3200	4	28	-56400	6	1~8全/9~10投	
エンキドゥ	11000	4	900	-700	2300	150	3500	5	23	-35203	3	1~8全/9~10投	
ロンドレキア	10100	4	1200	-900	2000	150	4200	5	26	-39300	4	1~8全/9~10投	
エルトナム	10400	4	800	-700	2200	220	3300	4	25	-38255	1	1~8全/9~10投	※ VP時は攻撃をキャンセルしてバックステップが可能
アカツキ	10600	4	1000	-800	3000	0	※7	5	22	-34500	5	1~8全/9~10投	※7 移動距離は52400

技名	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直値	無敵	属性	備考
ヴェールオフ	0	上(空)	20	2	着地7	58	-13	1~30全		
ヴェールオフ(最大タメ)	0	上(空)	68	2	着地7	107	-14	1~91全		
クロスキャストヴェールオフ	0	上(空)	2	4	20	25	+3	1~19全		
ガードスラスト	0	上	15	5	26	45	-12	1~15全		
ガードスラスト(ヴォーバル)	0	上	12	5	26	42	-12	1~12全		
立ちシールド	-	-	-	-	-	24	-	-		
しゃがみシールド	-	-	-	-	-	27	-	-		
空中シールド	-	-	-	-	着地6	27	-	-		
コンセントレーション	-	-	-	-	-	16~1201	-	-		
チェインシフト	-	-	-	-	-	1	±0	1全		暗転40F

ジャンプ攻撃着地硬直	A攻撃 着地硬直	B攻撃 着地硬直	C攻撃 着地硬直
空振り	2	3	4
ガード	2	3	4
ヒット	0	0	0
壁シールド	10	10	10
空振り(アサルト)	2	2	2
ガード(アサルト)	2	2	2
ヒット(アサルト)	2	2	2
壁シールド(アサルト)	10	10	10

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	7	3	15	24	-6			
立ちB		550	上	9	4	18	30	-6			
立ちC		690	上	12	5	19	35	-6			
立ちC(インクリース)		780	上	23	5	17	44	+1			
しゃがみA		150	下	5	2	12	18	-2		足元	
しゃがみB		480	下	10	4	16	29	-4			
しゃがみC		620	下	12	5	17	33	-6		足元	
ジャンプA		155	中/中	9	10	5	23	-		頭	初段ガード後は上段 動作終了後は空中で行動可能
ジャンプB		410	中	11	2	18	30	-		頭	動作終了後は空中で行動可能
ジャンプC		580	中	13	3	19	34	-		頭	動作終了後は空中で行動可能
ジャンプC(インクリース)		750	中	21	3	19	42	-		頭	動作終了後は空中で行動可能
ダッシュB		550	上	10	4	10	23	-2			
ダッシュC		810	上	15	3	25	42	-5	11~14足元		
→+B		1030	上	8	2(10)2	24	45	-8			
↘+B		540	下	9	3	24	35	-11		足元	
↘+C		780	上	9	2	23	33	-7	7~10頭		
J→+C		480	中	12	3	19	33			頭	動作終了後は空中で行動可能
J↓↓+C		570	中/中	14	3	23	39			頭	初段ガード後は上段 動作終了後は空中で行動可能
蹴刻ノ残渾	B+C	1250	上	20	2	27	48	-11			
蹴刻ノ残渾(インクリース)	B+C	1450	中	32	2	27	60	-11			
蹴刻ノ残渾(オーバーバル)	B+C	1350	上	20	2	22	43	-6			
蹴刻ノ残渾(オーバーバル・インクリース)	B+C	1550	中	30	2	22	53	-6			VP特性で性能変化
投げ	A+D	1420	不	4	1	22	26			投	追撃可。投げ無敵時金投げ
円環ノ凶渦(A)	↓↘→+A	810	上(空)	13		29	42	-7		弾	
円環ノ凶渦(B)	↓↘→+B	810	上(空)	11		33	44	-11		弾	
円環ノ凶渦(EX)	↓↘→+C	1518	上(空)	10		24	34	+28	1~3投	弾	
深淵ニ咲ク黒蓮(円環ノ凶渦派生)	↓↘→+A	552	上(空)	14	15※	22	50	-3		弾	持続は飛び道具部分
歪曲サレシ空隙	↓↘→+B	720	上	22	2	31	54	-8	7~21足元		
深淵ニ狂咲ク黒蓮	or ↓↘→+C	1654	上(空)	9	15	11	34	+9	1~3投	弾	
紅織イン間ノ翼(A)	→↓↘+A	1327	上	5	9	40	53	-26	1~11頭・空突		
紅織イン間ノ翼(B)	→↓↘+B	1763	上	5	12	55	71	-27	1~16全		
紅織イン間ノ翼(EX)	→↓↘+C	1981	上	5	13	51	68	-38	1~17全		
虚空ヲ分ツ断層 - 巻層(A)	↓↙←+A	450	上(空)	11	4	35	49	-21	6~14足元		
虚空ヲ分ツ断層 - 巻層(B)	↓↙←+B	450	上(空)	11	4	47	61	-33	6~14足元		
虚空ヲ分ツ断層 - 巻層(EX)	↓↙←+C	2190	上	5	6	4	52	-30	1~3投/5~21足元		
虚空ヲ分ツ断層 - 武層	→+AorBorC	600	上(空)	15	3	着地14	-	1~-8			硬直差は虚空ヲ分ツ断層 - 巻層(A)から出した場合
虚空ヲ分ツ断層 - 参層	→+AorBorC	950	上(空)	19	4	着地14	-	-9~-13			硬直差は虚空ヲ分ツ断層 - 巻層(A)から出した場合
地ヲ穿ツ影(A)	↓↓+A	1518	下/上(空)	11	2(2)5	26	45	-6		弾※	※地面から吹き出す衝撃波は弾属性
地ヲ穿ツ影(B)	↓↓+B	1537	下/上(空)	22	2(2)5	19	49	+1		弾※	※地面から吹き出す衝撃波は弾属性
地ヲ穿ツ影(EX)	↓↓+C	1749	下/上(空)	14	6※8(4)×9	30	49	8~80	1~3投	弾※	ダメージは11ヒット時のもの ※の持続は衝撃波部分
深淵ニ咲ク黒蓮(A)	空中 ↓↘→+A	1277	上(空)	9	3(25)10	着地3	59	+14		弾	
深淵ニ咲ク黒蓮(B)	空中 ↓↘→+B	1277	上(空)	9	3(26)10	着地3	60	+14		弾	
深淵ニ咲ク黒蓮(EX)	空中 ↓↘→+C	1707	上(空)	16	16	着地3	33	+24	1~3投	弾	
掲招セシ猩紅ノ櫻	→↙↓↘→+C	2045	上	8	6(5)5(2)8	50	83	-29	1~23全/24~28打撃		
終焉ヘ誘フ螺旋ノ權	→↙↓↘→+D	2433	上	13	6(2)10(2)10	55	97	-18	1~55全		
天地斬リ裂ク荒神ノ咆哮	A+B+C+D	3760	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	5	2	12	18	-2			
立ちB		380	上	6	4	14	23	-2			
立ちC		695	上/上	12	6	21	38	-7			
しゃがみA		160	上	5	2	13	19	-3			
しゃがみB		390	下	8	2	20	29	-6		足元	
しゃがみC		600	下	12	6	24	41	-12		足元	
ジャンプA		130	中	7	2	12	20	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		380	中	8	3	17	27	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		560	中	12	4	17	32	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		810	上	9	3	13	24	-1			
ダッシュC		892	上	12	4	20	35	-4			
風輪	ダッシュ中→A+B	0	-	-	-	-	22	-	6~9頭・弾/10~15打撃/16~19弾		コマンドを同時押しで成立させた場合でも、発生前にダッシュBを1F終由する
→B		420	上	7	2	18	26	-4			
郡狼(1)	→C	500	上	12	6	18	35	-8	7~17頭		
郡狼(2)	→C	400	上	13	4	22	38	-10			
郡狼(3)	→C	600	上	21	5	25	50	-12			
J→B		370	中	9	4	15	27	-		頭	
J→B(インクリース)		450	中	16	4	15	34	-		頭	
J↓+B		310	上	13	着地まで	着地11	27	-3		頭	硬直差と全体は最低空時のもの
↓+A>↓+A		160	下	5	2	13	19	-3		足元	
C>C		500	上	10	3	20	32	-5			
C>C(インクリース)		800	中	25	3	24	53	-9			
駿閃	B+C	0		0		0	37		1~14打撃/15~30頭・弾		
駿閃(ヴォーバル)	B+C	0		0		0	35		1~14打撃/15~29頭・弾		VP特性で性能変化
天櫻	AorBorC	1298	上	10	2	20	36	-11	1~11頭		
天櫻(駿閃成功時)	AorBorC	1298	上	3	2	25	29	-11	1~4全		
投げ	A+D	1635	不	4	1	22	26			投	投げ無敵時金投げ
空牙(A)	↓↘→+A	810	上(空)	21	10	19	49	-7		弾	
空牙(B)	↓↘→+B	810	上(空)	12	10	24	45	-12		弾	
空牙(B・インクリース)	↓↘→+B	954	上(空)	25	5(2)4	22	57	-4		弾	
双空牙	↓↘→+C	1734	上(空)	15	15	5	34	+25	1~3投		硬直差は密着でガードさせた場合のもの
舞草	→→	0		0		0	26				
月輪(A)	→↓↘+A	1369	上	5	8	29	41	-15	1~12頭・空突		
月輪(B)	→↓↘+B	1568	上	6	11(13)1	38	68	-36	1~14全/15~16空突・頭		
連月輪	→↓↘+C	1826	上	5	9(12)5(17)9	49	105	-76	1~6全/7~13打撃		
霧縷(A)	↓↙←+A	836	上	9	1(9)4	12	34	-3			
霧縷(B)	↓↙←+B	856	上	11	1(11)3	16	41	-6			
乱霧縷	↓↙←+C	2033	上	8	4(12)3(8)2(8)2(7)2(4)3(4)5	7	78	+4	1~3投		
追加入力(A)	A	640	上	8	1(11)3	16	38	-1			
追加入力(B)	B	1090	上	8	2(9)3(10)4	17	52	-5			
追加入力(C)	C	1410	上	8	2(9)3(10)4(10)2	23	70	-9			
舞草	→→	0		0		0	26				
飛燕(A)	→↓↙←+A	1122	上	23	3	23	48	-6	10~25足元		
飛燕(B)	→↓↙←+B	1253	中	26	3	19	47	-3	11~28足元		
飛燕(B・インクリース)	→↓↙←+B	240・420	上/下	20	7(7)4	17	54	-9	11~16足元		初段は連続技中のみヒットする。ダメージは初段・二段目それぞれのもの。
飛燕翔	→↓↙←+C	2010	上	23	4	20	46	-5	1~13全/14~26足元・弾		
(空中)空牙(A)	空中↓↘→+A	810	上(空)	21	10	着地8	34	+6		弾	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)空牙(B)	空中↓↘→+B	810	上(空)	18	10	着地8	34	+3		弾	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)空牙(B・インクリース)	空中↓↘→+B	985	上(空)	30	5(4)4	着地8	53	+7		弾	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)双空牙	空中↓↘→+C	1734	上(空)	15	15	着地5	26	+27		弾	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)雁羽	空中→→	0		0		0	12				
咬龍(A)	空中→↓↙←+A	960	中	24	着地まで+着地後3	27	-	-3		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
咬龍(B)	空中→↓↙←+B	960	中	24	着地まで+着地後3	29	-	-5		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
咬龍(EX)	空中→↓↙←+C	1720	中	12	着地まで+着地後3	28	-	-8	1~3投	空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
神羅	←↙↓↘→+D	3271	上	13	14(8)8(8)8(8)19(17)6(9)80	0	167	+20	1~26全/27~31投		
神羅・焰一闪	A+B+C+D	3810	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		210	上	8	3	16	26	-2			
立ちB		610	上	13	3	21	36	-6			
立ちC		720	上	15	2	22	38	-5			13~16弾属性相殺判定あり
立ちC(インクリース)		810	上	24	2	27	52	-3			
しゃがみA		210	上	8	2	18	27	-8			
しゃがみB		520	下	11	4	17	31	-5		足元	
しゃがみC		710	上	12	5	27	43	-14	10~13頭		10~16弾属性相殺判定あり
ジャンプA		210	中	9	3	16	27	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		410	中	10	6	13	28	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		610	中	15	3	14	31	-		頭	動作後は空中で行動可 14~17弾属性相殺判定あり
ジャンプC(インクリース)		810	中	24	3	15	41	-		頭	動作後は空中で行動可※着地するので基本不可 23~26弾属性相殺判定あり
ダッシュB		810	上	10	2	23	34	-13			
ダッシュC		1093	上	9	10(2)7	9	36	+7			硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの 2段目空振り時の硬直差は-10
↙+A		456	下	9	2	14	24	+2		足元	
←+B		1210	上	22	13	8	42	+2			
→+C		1400(1700)	上/中	11	5(31)8	13	67	+5			0内のダメージは二段目のみヒットした場合のもの
↘+C		1500	不	10	2	27	38	-	8~11頭		
J→+C		710	中	10	4	11	24	-		頭	動作後は空中で行動可
J↓+C		510	上	7		着地まで	着地23	44	-20	頭	硬直差はジャンプの昇りから最速で出て立ち状態の ハイドにガードさせた場合のもの
フェルゼンヴァルフ	B+C	1426(810)	上(空)/上(空)	13	3(15)岩着地まで	31	66	-36		弾※	7~15弾属性相殺判定あり 34~35弾属性相殺判定あり(頭上のみ) 0内のダメージは岩のみヒットした場合のもの ※岩は弾属性 硬直差は岩空振り時
フェルゼンヴァルフ(インクリース)	B+C	1563(980)	上(空)/上(空)	13	3(22)岩着地まで	27	66	-36		弾※	7~15弾属性相殺判定あり 34~35弾属性相殺判定あり(頭上のみ) 0内のダメージは岩のみヒットした場合のもの ※岩は弾属性 硬直差は岩空振り時
フェルゼンヴァルフ(ヴォーバル)	B+C	1563(980)	上(空)/上(空)	11	3(15)岩着地まで	29	59	-31		弾※	VP特性で性能変化 6~13弾属性相殺判定あり 38~39弾属性相殺判定あり(頭上のみ) 0内のダメージは岩のみヒットした場合のもの ※岩は弾属性だが、一方的に相殺する 硬直差は岩空振り時
フェルゼンヴァルフ(ヴォーバル・インクリース)	B+C	1596(1020)	上(空)/上(空)	11	3(19)岩着地まで	25	59	-31		弾※	VP特性で性能変化 6~13弾属性相殺判定あり 33~34弾属性相殺判定あり(頭上のみ) 0内のダメージは岩のみヒットした場合のもの ※岩は弾属性だが、一方的に相殺する 硬直差は岩空振り時
投げ	A+D	1770	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
アイゼンネーゲル(A)	↓↘→+A	1520	上	17	3	29	48	-20			
アイゼンネーゲル(B)	↓↘→+B	1520	中	26	3	25	53	-16			
アイゼンネーゲル(EX)	↓↘→+C	1750	上	18	3	21	41	-6	1~3投		
追加入力	←→+AorBorC	810	上	17	4	28	48	-14			
ヴィルベルヴァント(A)	←↓↘+A	1180	上	9	3(9)4(10)5	13	52	-6	1~11空突/4~11頭		
ヴィルベルヴァント(B)	←↓↘+B	1180	上	8	3(9)4(10)5	17	55	-10	1~10空突/3~10頭		
ヴィルベルヴァント(EX)	←↓↘+C	2049	上	17	2(12)2(11)2(8)4	22	79	-8	1~16全/17~18投		
ドレーエン ドルヒボレーン(A)	1回転+A	2080	不	3	1	29	32	-	1~3投	投	投げ無敵時金投げ
ドレーエン ドルヒボレーン(B)	1回転+B	2080	不	6	2	36	43	-	1~7投	投	相手行動可能時・投げ無敵時金投げ
ドレーエン ドルヒボレーン(EX)	1回転+C	2432	不	9	2	29	39	-	1~10全	投	投げ無敵時金投げ
ドレーエン ドルヒボレーン(A・二回転)	2回転+A	2180	不	3	1	29	32	-	1~3投	投	投げ無敵時金投げ
ドレーエン ドルヒボレーン(B・二回転)	2回転+B	2180	不	6	2	36	43	-	1~7投	投	相手行動可能時・投げ無敵時金投げ
ドレーエン ドルヒボレーン(EX・二回転)	2回転+C	2510	不	9	2	29	39	-	1~10全	投	投げ無敵時金投げ
フェアデューベン(A)	↓↙←+A	1220	上	16	5	12	32	+1			15~20弾属性相殺判定あり
フェアデューベン(B)	↓↙←+B	1410	上	22	4	10	35	+4			20~25弾属性相殺判定あり
フェアデューベン(B・インクリース)	↓↙←+B	1620	上	29	4	10	42	+7			27~32弾属性相殺判定あり
フェアデューベン(EX)	↓↙←+C	2150	上	7	6	13	25	+9	1~3投		5~12弾属性相殺判定あり
(空中)フェアデューベン(A)	空中↓↙←+A	1410	不	7	4	着地9	-	-		投	
(空中)フェアデューベン(B)	空中↓↙←+B	1410	不	7	4	着地9	24	-		投	
(空中)フェアデューベン(EX)	空中↓↙←+C	1825	不	5	4	着地9	-	-		投	
シュトルムアングリフ(A)	←タメ→+A	1840	不	27		画面端まで	45	-			
シュトルムアングリフ(B)	←タメ→+B	1840	不	30		画面端まで	46	-			
シュトルムアングリフ(EX)	←タメ→+C	2250	不	13		画面端まで	46	-			1~端まで投/6~端まで弾
ヴェルフェン エルシュラーゲン	←↙↘→+D	3115	不	13	2	36	50	-	1~14全/15~31投	投	
カタストローフェ	A+B+C+D	3788	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	6	2	12	19	-2			
立ちB		530	上	9	5	16	29	-5			
立ちC		610	上	15	3	24	41	-9			
しゃがみA		170	上	7	2	12	20	-2			
しゃがみB		420	下	7	5	13	24	-2		足元	
しゃがみC		540	下	11	2	29	41	-15		足元	
ジャンプA		140	中	8	2	14	23	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		410	中	10	3	17	29	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		585	中/中	12	2	34	47	-		頭	初段ガード後は上段 動作終了後は空中で行動可能
ジャンプC(インクリース)		772	中/中	25	3	34	61	-		頭	初段ガード後は上段 動作終了後は空中で行動可能
ダッシュB		564	上	10	3	15	27	-4	7~12頭		
ダッシュC		850	上	18	4	19	40	-5			
→+B		720	上(空)	14	-	-	38	-2		弾	体力300(VP時150)消費
→+B>→+B		720	上(空)	18	7	15	39	+3		弾	
→+B(インクリース)		720	上(空)	13	-	-	39	-4		弾	レバー入力で弾の移動方向を変化可能
↘+B		564	上	8	3	23	33	-6	7~10頭		
→+C		550	上	13	3	21	36	-6			
→+C(インクリース)		740	中	27	3	26	55	-11			
↘+C		710	上	15	5	20	39	-9	11~16頭		
↘+C(インクリース)		890	上	20	5	20	44	-7	17~21頭		
J→+B		720	上(空)	20	-	着地10	31	+11		弾	硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの 体力300(VP時150)消費
J→+B>J→+B		720	上(空)	15	7	着地9	48	-6		弾	硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
B>B		490	上	14	7	14	34	-5			
JB>JB		390	中	8	2	17	26	-		頭	動作終了後は空中で行動可能
捲け!	B+C	320	上	15	3	23	44	-5		足元	体力300消費 レバー入力で弾の移動距離、移動方向を変化可能、硬直+4F VP特性で性能変化
捲け!(ヴォーバル)	B+C	320	上	12	3	23	37/ 41	-5		足元	体力150消費 レバー入力で弾の移動距離、移動方向を変化可能、硬直+4F
(空中)捲け!	空中B+C	320	上	15	3	19	36	+1		足元	動作終了後は空中で行動可能 体力300消費 レバー入力で弾の移動距離、移動方向を変化可能
(空中)捲け!(ヴォーバル)	空中B+C	320	上	12	3	19	33	+1		足元	動作終了後は空中で行動可能 体力150消費 レバー入力で弾の移動距離、移動方向を変化可能
投げ	A+D	1536	不	4	1	22	26				体力400回復、投げ無敵時金投げ
まわれえ!(A)	↓↘→+A	1337	上(空)	34	37	-	34	+72		弾	体力300(VP時150)消費
まわれえ!(B)	↓↘→+B	1337	上(空)	34	37	-	34	+72		弾	体力300(VP時150)消費
まわれえ!(EX)	↓↘→+C	1665	上(空)	19	52	-	34	+62	1~3投	弾	体力300(VP時150)消費
まわれえ!(ディゾルブ)		720	上(空)	30	18	-	-	-		足元・弾	
(空中)まわれえ!(A)	空中↓↘→+A	1337	上(空)	37	37	着地9	40	+70			硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 体力300(VP時150)消費
(空中)まわれえ!(B)	空中↓↘→+B	1337	上(空)	37	37	着地9	40	+70			硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 体力300(VP時150)消費
(空中)まわれえ!(EX)	空中↓↘→+C	1665	上(空)	22	52	着地9	40	+70			硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 体力300(VP時150)消費
(空中)まわれえ!(ディゾルブ)		720	上(空)	30	18	-	-	-		足元・弾	
すり潰せ!(A)	→↓↘+A	1352	下	18	6	12	35	-4	12~23空突/15~23頭		
すり潰せ!(B)	→↓↘+B	1393	下	11	6	18	34	-10	3~16空突/6~16頭		
すり潰せ!(EX)	→↓↘+C	1812	上	13	12	20	44	-12	1~7全/8~9投/8~13頭・空突		
すり潰せ!(ディゾルブ・A)		1040	上(空)	24	7	-	-	-		弾	
すり潰せ!(ディゾルブ・B)		1040	上(空)	17	7	-	-	-		弾	
すり潰せ!(ディゾルブ・EX)		1040	上(空)	16	7	-	-	-		弾	
ブチ抜け!(A)	↓↙←+A	1673	上	13	2(9/7)	24	54	-2			
ブチ抜け!(A・インクリース)	↓↙←+A	788・893	上・上	31・20	5・3	18	53	-1			ダメージ、発生、持続はそれぞれ「設置・解放」時のもの 体力300(VP時150)消費
ブチ抜け!(B)	↓↙←+B	1673	上	14	2(13/7)	27	62	-5			
ブチ抜け!(B・インクリース)	↓↙←+B	788・893	上・上	31・20	5・3	18	53	-1			ダメージ、発生、持続はそれぞれ「設置・解放」時のもの 体力300(VP時150)消費
ブチ抜け!(EX)	↓↙←+C	1766	上(空)	16	8	36	59	+6	1~3投		ダメージは8ヒット時のもの
突き上げろ!(A)	↓↑+A	893	下	18	3	24	44	+2			体力300(VP時150)消費
突き上げろ!(B)	↓↑+B	893	下	18	3	24	44	+2			体力300(VP時150)消費
突き上げろ!(EX)	↓↑+C	1344	下	16	3	23	41	+3	1~3投		体力300(VP時150)消費
突き上げろ!(ディゾルブ)		893	下	18	3	-	-	-			
そいつをよこしやがれ!	→↘↓↙←+C	1265	不	9	2	36	46		1~10全	投	持続1F目は連続技中のみヒットする 120Fかけて体力1200回復、回復中ディゾルブでの体力消費なし 投げ無敵時金投げ
ハヤハ/ハ/ハ/ハ/ハ! 喰らい尽くせ!	←↙↓↘→+D	3159	下※/上(空)	12	21	46	78	-38	1~29全/30~31投		硬直差は密着の場合のもの、少し離れて飛び道具部分を当てると-31 足元部分の攻撃判定のみ下段
クソが! これで仕舞いだア!	A+B+C+D	3756	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	6	2	13	20	-3			
立ちB		480	上	9	2	19	29	-4			
立ちC		580	上	12	4	22	37	-8			
しゃがみA		140	下	5	2	12	18	-2		足元	
しゃがみB		420	上	8	3	14	24	-5		足元	
しゃがみC		580	下	9	5	20	33	-7		足元	
ジャンプA		140	中	8	2	17	26	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		370	中	9	3	18	29	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		520	中	12	6	12	29	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		660	上	10	2	12	23	-2			
ダッシュC		978	上	11	24	23	57	-6			
→+B		480	中	26	4	20	49	-7			
↘+B		380	上	7	3	22	31	-7	7~9頭		
↘+C		720	上	16	4	11	30	-3	8~19足元		
←+C		590	上	16	5	15	35	-4			
J ↓+C		620	上	14	7	着地5	40	±0		頭	動作後は空中で行動可
エアリアルリープ	B+C	0		0		着地5	48		1~6投		27Fから空中で行動可能 レバー入力で移動距離、滞空時間変化可能
エアリアルリープ(ヴォーパル)	B+C	0		0		着地5	47		1~3投		VP特性で性能変化 21Fから空中で行動可能 レバー入力で移動距離、滞空時間変化可能
(空中)エアリアルリープ	空中B+C	0		0		着地5	46				25Fから空中で行動可能 レバー入力で移動距離、滞空時間変化可能
(空中)エアリアルリープ(ヴォーパル)	空中B+C	0		0		着地5	42				VP特性で性能変化、地上版からも発動可能に 19Fから空中で行動可能 レバー入力で移動距離、滞空時間変化可能
投げ	A+D	1570	不	4	1	-	26	-		投	投げ無敵時金投げ
ディバインスラスト(A)	↓↘→+A	860	上	9	4	22	34	-4			
ディバインスラスト(B)	↓↘→+B	1250	上	13	7	23	42	-6			
ディバインスラスト(B・インクリース)	↓↘→+B	1620	上	21	9	29	58	-6			
ディバインスラスト(EX)	↓↘→+C	1395	上	7	5	34	45	-10	1~3投		
セイクリッドアロー(A)	→↓↘+A	1202	上	6	3	37	45	-20	1~4投/5~8頭/3~8空突		
セイクリッドアロー(B)	→↓↘+B	1330	上	5	6	49	60	-32	1~3投/1~10空突・頭		
セイクリッドアロー(EX)	→↓↘+C	1872	上	6	7	49	61	-32	1~4全/5~12打撃		
行きなさい(A)	↓↙←+A	777	下	15	5	18	37	-7		足元	
行きなさい(B)	↓↙←+B	777	上(空)	18	3	14	34	-5			
オブリースエッジ	↓↙←+C	1785	上(空)	11	20	10	40	+7	1~3投		
シクアンドファースト	←+A	1066	上(空)	16	3(7)2	13	40	-11			
サクセッション	←+B	777	上	22	4	10	35	+4			持続後半2Fはやられ中のみヒット
オブリースエッジ	←+C	1076	上(空)	15	14	14	42	-14			
シーリングホブロン(A)	↓↓+A	740	上(空)	51	10	-	38	+41			30~67まで飛び道具相殺
シーリングホブロン(B)	↓↓+B	740	上(空)	52	10	-	40	+40			31~68まで飛び道具相殺
シーリングホブロン(EX)	↓↓+C	1935	上(空)	53	58	-	34	+102	1~3投		32~110まで飛び道具相殺
(空中)行きなさい(A)	空中 ↓↙←+A	777	上(空)	16	4	着地13	56	-18			硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態の ハイドにガードさせた場合のもの
(空中)行きなさい(B)	空中 ↓↙←+B	999	上(空)	22	5	着地10	58	-14			硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態の ハイドにガードさせた場合のもの
(空中)オブリースエッジ	空中 ↓↙←+C	1785	上(空)	15	20	着地13	29	+22			硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態の ハイドにガードさせた場合のもの 落下途中から行動可能
セイクリッドスパイア	←↙↓↘→+C	2070	上(空)	8	24(5)4	40	80	-17	1~19全/20~23投		
ルミナスエンブレイス	←↙↓↘→+D	3150	上(空)	12	-	-	78	-29	1~26全/27~31投		
レストインピース	A+B+C+D	3750	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	下	6	2	12	19	-1		足元	
立ちB		510	上	9	4	17	29	±0			
立ちC		690	上(空)	16	6	38	59	-26			
立ちC(インクリース)		950	中	30	6	37	72	-25			
しゃがみA		160	上	7	3	11	20	-2			
しゃがみB		490	下	8	3	17	27	-4		足元	
しゃがみC		744	下/上	8	3(5)6	22	43	-10	14~18頭	足元(初段のみ)	
ジャンプA		140	中	8	5	12	24	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		582	中/中	8	2(8)6	23	45	-		頭	初段ガード後は上段 動作後は空中で行動可
ジャンプC		610	中	13	4	72	88	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)		750	中	21	5	64	96	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		660	上	10	2	12	23	-2			
ダッシュC		980	上	11	12	12	34	-8			
→+B		720	中	27	5	16	47	-3			
←+B		520	上	10	2	16	27	-2			
↘+C		610	下	11	10	13	33	-5		足元	
↘+C(インクリース)		710	下	17	10	15	41	-7		足元	
ラストネイル	B+C	1221	上	21	4	24	48	+1	10~26頭	弾	
ラストネイル(ヴォーバル)	B+C	1527	上	18	4	24	45	+1	8~23頭	弾	VP特性で性能変化
投げ	A+D	1510 (1450)	不 上/上 (空)	4	1	22	26	-		投	追撃可 0内のダメージは追加入力をした場合のもの 投げ無敵時金投げ
モータルライド(A)	↓↘→+A	1434	上/上 (空)	16	4(4)6	15	44	-3			
モータルライド(B)	↓↘→+B	1434	上/上 (空)	22	4(4)6	17	52	-5			
モータルライド(EX)	↓↘→+C	2039	上/上 (空)	14	2(4)3	27	49	+5	1~3投		
シェイドハーベスト	→+AorBorC	850	上(空)	9	2	27	37	-6			
いただきだ(シェイドハーベスト派生)	→+AorBorC	1600	不	16	4	30	49	-		投	持続1フレーム目は連続技中の相手にのみヒットする 投げ無敵時金投げ
グリムリーパー(A)	→↓↘+A	1345	上	15	6(9)3	19	51	-6	13~16頭/9~16空突		
ダウングローズ(A版からの派生)	→+AorBorC	758	上	1	25	27	52	-12			持続1~22Fは空中または連続技中の相手にのみヒットする。
グリムリーパー(B)	→↓↘+B	1415	上	9	6(9)3	28	54	-15	7~10頭/5~10空突		
ダウングローズ(B版からの派生)	→+AorBorC	891	上	1	29	32	61	-17			持続1~26Fは空中または連続技中の相手にのみヒットする。
グリムリーパー(EX)	→↓↘+C	1851	上	7	6(9)3(10)6(9)4	32	85	-18	1~8全/9~24弾		
いただきだ(A)	↓↙←+A	1200	不	11	2	27	39	-	1~12投	投	持続1フレーム目は連続技中の相手にのみヒットする。 投げ無敵無効(金)
いただきだ(B)	↓↙←+B	1500	不	8	5	23	35	-	5~12頭/1~12空突	投	地上の相手には当たらない。投げ無敵無効 持続1フレーム目は連続技中の相手にのみヒットする 投げ無敵時金投げ
いただきだ(EX)	↓↙←+C	1600	不	12	2	25	38	-	1~13全	投	
エイムオーベニング(A)	↓↓+A	550	上	21	3	15	38	+7			
エイムオーベニング(B)	↓↓+B	1484	上/上/ 中	14	4(12)17(11)5	34	96	-9			
エイムオーベニング(EX)	↓↓+C	2005	上/上/ 中	9	5(20)42(11)6	35	127	-23	1~28全		
(空中)モータルライド(A)	空中↓↘→+A	1575	上	7	2(10)8	着地9	43	-8		弾(2段目以降)	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態の ハイドにガードさせた場合のもの
(空中)モータルライド(B)	空中↓↘→+B	1575	上	7	2(10)8	着地9	49	-14		弾(2段目以降)	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態の ハイドにガードさせた場合のもの
(空中)モータルライド(EX)	空中↓↘→+C	2022	上	14	9	着地9	40	+8	1~13打撃	弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態の ハイドにガードさせた場合のもの
(空中)エイムオーベニング(A)	空中↓↙←+A	625	上(空)	12	17	着地9	41	+1			
(空中)エイムオーベニング(B)	空中↓↙←+B	1170	上(空)/ 中(空)	13	12(着地後3まで)3	28	65	-5			
(空中)エイムオーベニング(EX)	空中↓↙←+C	1353	上(空)/ 中(空)	12	36(着地後3まで)5 3(12)3(11)4(15)6(24)5(8)3 (3)3(3)3(6)3	34	94	-21	着地後1~3投		ダメージは7ヒット時のもの
タービュランス	←↙↓↘→+D	3095	上(空)	13	3(12)3(11)4(15)6(24)5(8)3 (3)3(3)3(6)3	19	157	-4	1~27全/28~31投		
ソウルヴァニッシュ	A+B+C+D	3820	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		160	上	8	4	11	22	-3			
立ちB		440	上	11	2	22	34	-12			
立ちC		710	上	14	5	23	41	-10			
立ちC(インクリース)		805	上	26	5	23	53	-10			
しゃがみA		327	下	6	3(5)2	12	27	-2		足元	
しゃがみB		445	下	7	2(6)4	12	30	-4		足元	
しゃがみC		570	下	12	7	24	42	-15		足元	
ジャンプA		180	中	9	2	17	27	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		507	中	10	4	15	27	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		666	中	15	4	24	42	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		789	下	7	3(7)4	10	30	-2		足元	
ダッシュC		1178	上/中	6	2(18)6	19	50	-7		頭(二段目のみ)	初段は空中の相手にのみヒットする。
『我、天を躍る』	空中↖or↑or↗	0	-	-	-	着地16	121	-			1~17行動不可
『我、空を翔る』	空中→	666	中	20	12	着地16	54	-17		頭	硬直差は密着・最低空でガードさせた場合のもの
『我、背躍する』	空中←	0	-	-	-	着地8	21	-			22Fから空中で行動可能
←+B		666	上	10	5	19	33	-4	8~11頭		10~11Fは空中の相手にのみヒットする
←+C		754	上	18	6	20	43	-8			
←+C(インクリース)		862	上	28	6	21	54	-9			
↘+C		1041	上/中	7	3(20)11	14	54	-9			初段は空中の相手にのみヒットする。
↘+C(インクリース)		612	上	7	5	33	44	-			空中の相手にのみヒットする
『我、天を躍る』(↘+C派生)	↘or↑or↗	0	-	-	-	着地16	125	-			1~21行動不可
←+C		862	中	29	2	23	53	-7			
J↑+C		410	上	10	着地まで	着地10	24	-6		頭	硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
B>B		293	上	3	4	26	32	-14			
↑+C>↑+C		466	上	15	3	24	41	-11			
『我、攪拌する』	B+C	1426~1790	上	11	3	22	35	-9			ヒット数、ダメージは方向キーとボタン入力で増加
『我、攪拌する』(ヴォーバル)	B+C	1526~1890	上	11	3	22	35	-9			VP特性で性能変化 ヒット数、ダメージは方向キーとボタン入力で増加
投げ	A+D	1110~1850	不	4	1	22	26	-		投	ヒット数、ダメージは方向キーとボタン入力で増加。 投げ無敵時金投げ
『我、穿つ』(A)	↓↘→+A	1335	上	9	8	25	41	-5			
『我、穿つ』(B)	↓↘→+B	1510	上	13	8	29	49	-9			
『我、穿つ』(B・インクリース)	↓↘→+B	1521	上	25	12	26	62	-6			
『我、穿つ』(EX)	↓↘→+C	1955	上	12	16	22	49	-3	1~11全/12~19空突・頭・弾		
『我、穹窿を貫く』(A)	→↓↘+A	1430	上	14	14	20	47	+1	14~17頭・空突		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
『我、穹窿を貫く』(B)	→↓↘+B	1616	上	7	28	24	58	-8	5~16頭・空突		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
『我、穹窿を貫く』(EX)	→↓↘+C	1841	上	7	28	着地18	62	-36	1~4全/5~8打撃 /5~16頭/7~16空突		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
『我、捕獲して喰らう』(A)	↓↙←+A	1499	上(空)	13	16	10	38~47	-14			持続、硬直差は密着で使用した場合のもの 距離が離れると持続増加
『我、捕獲して喰らう』(B)	↓↙←+B	1499	上	11	16	10	36~46	-			持続、硬直差は密着で使用した場合のもの 距離が離れると持続増加
『我、捕獲して喰らう』(EX)	↓↙←+C	1985	上	5	21	7	34	-12	1~3投		距離が離れると持続増加
『我、執拗に纏わり付く』(A)	↓↑+A	427	上(空)	-	-	40	-	-			VP特性で被ガードで消滅しないように変化
『我、執拗に纏わり付く』(B)	↓↑+B	427・427	上(空)	-	-	55	-	-			VP特性で被ガードで消滅しないように変化
『我、執拗に纏わり付く』(B・イ)	↓↑+B	427・427・427	上(空)	-	-	65	-	-			VP特性で被ガードで消滅しないように変化
『我、執拗に纏わり付く』(EX)	↓↑+C	999・427×3・427×3・427×3	中/上(空)×	18	1	22	40	-5			VP特性で被ガードで消滅しないように変化
『我、息吹く』(A)	空中↓↙←+A	700	上(空)	14	-	着地4	41	+1		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
『我、息吹く』(A・インクリース)	空中↓↙←+A	1056	上(空)	21	-	着地4	48	+8		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの レバー入力で移動距離変化可能
『我、息吹く』(B)	空中↓↙←+B	700	上(空)	15	-	着地4	44	-1		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの レバー入力で移動距離変化可能
『我、息吹く』(B・インクリース)	空中↓↙←+B	1056	上(空)	21	-	着地4	50	+6		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの レバー入力で移動距離変化可能
『我、息吹く』(EX)	空中↓↙←+C	1725	上(空)	6	-	着地4	95	-6		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出して立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
『我、跳梁する』	←↘↙→+C	2109	上(空)	14	18	15	46	-6	1~1全/2~3投		
『我、憤る』	←↘↙→+D	3062	上(空)	13	72	44	128	-30	1~31全/32~84打撃		
『我、蹂躞せん』	A+B+C+D	3780	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		160	上	6	3	12	20	-3			
立ちB		422	上	12	9	18	38	-2			
立ちC		690	上	12	5	22	38	-11			
しゃがみA		140	上	6	3	12	20	-3			
しゃがみB		399	上	10	9	29	47	-13			
しゃがみC		621	下	10	13	24	46	-16			足元
ジャンプA		140	中	6	3	21	29	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		410	中	11	6	18	34	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		478	上	12	10	8	29	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュA		650	上	9	2	12	22	-2			
ダッシュB		930	上	12	18	20	49	-5			硬直差は最終段をガードさせた場合のもの
B>B		415	上	3	6	25	33	-8			
↑+B> ↓+B		418	上	3	6	25	33	-8			
↑+B> ↓+B> ↓+B		424	上	4	9(7)6	22	47	-16			4F~7Fはダメージ中のみヒット 17F~67Fは上中段に対して打撃相殺判定あり。 打撃相殺時は派生必殺技でキャンセル可能。 35F~43Fは派生必殺技で突振りキャンセル可能。
コンコルディア	↑+A+B	0	-	-	-	-	85	-			
ルーメンステラ(A)	→+A	819	上(空)	21	-	-	38	+9		弾	
ルーメンステラ(B)	→+B	1060	上(空)	11	-	-	44	-5		弾	
ルーメンステラ エルラン	→+C	1258	上(空)	38	-	-	67	+68		弾	発射前にCSした時のダメージは1236
ルベルアンゲルス(A)	↑+A	1530	上	4	3(3)8	33	50	-16			1~3投/1~11頭
ルベルアンゲルス(B)	↑+B	1811	上	4	3(3)8	44	61	-26			1~4全/5~17打撃
ルベルアンゲルス エステイ	↑+C	2014 (2121)	上/上(空)/上	4	3(3)8(16)13(7)3(3)10	54	123	-46			1~26全
ミコルセオ(A)	→+A	1250	上(空)	14	5	25	43	-3		弾	
ミコルセオ(B)	→+B	1250	上(空)	15	5	22	41	±0		弾	
ルクスフォーティス	→+C	1532	上(空)	8	25	29	61	+7		弾	1~3投
シデウスフラグメンツム(A)	↑+A	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
シデウスフラグメンツム(B)	↑+B	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
サーテレス トリアングルム	↑+C	1680	上(空)	13	10	着地0	70	+6		弾	
レヴィオーサ	空中A+B	0	-	-	-	-	32	-			動作後は空中で行動可。 動作をキャンセルして技を出す際に、↓を入力しながらだと前方向に、 ↓を入力しながらだと後ろ方向に移動距離変化可能。
アルマベルム	B+C	845	上	10	3(3)2(5)6	14	42	-4			
アルマベルム(インクリース)	B+C	1385	上	10	5(13)16	17	60	-6			
アルマベルム(インクリース・上派生)	↑	1545	上	10	5(10)14(2)4	着地14	68	-24			硬直差は上派生後、レバー ↓ 入力で低空でガードさせた場合のもの
アルマベルム(しゃがみ)	↑+B+C	787	下	12	17	18	46	-3			
アルマベルム(空中)	空中B+C	499	上	14	6(2)4	着地0	51	-12			硬直差はレバー ↓ 入力で低空でガードさせた場合のもの
アルマベルム(空中)(インクリース)	空中B+C	1290	上	13	16(5)14(2)4	着地14	97	-24			硬直差はレバー ↓ 入力で低空でガードさせた場合のもの
投げ	A+D	1580	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
ルーメンステラ(A)	→+A	819	上(空)	21	-	-	38	+9		弾	
ルーメンステラ(B)	→+B	1060	上(空)	11	-	-	44	-5		弾	
ルーメンステラ エルラン	→+C	1258	上(空)	38	-	-	67	+68		弾	発射前にCSした時のダメージは1236
(空中)ルーメンステラ(A)	空中→+A	819	上(空)	13	-	29 (着地0)	42	-3		弾	動作後は空中で行動可 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
(空中)ルーメンステラ(B)	空中→+B	819	上(空)	13	-	29 (着地0)	42	-3		弾	動作後は空中で行動可 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
(空中)ルーメンステラ エルラン	空中→+C	1258	上(空)	36	-	23 (着地0)	59	+75		弾	動作後は空中で行動可 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
ルベルアンゲルス(A)	↑+A	1530	上	4	3(3)8	33	50	-16			1~3投/1~11頭
ルベルアンゲルス(B)	↑+B	1811	上	4	3(3)8	44	61	-26			1~4全/5~17打撃
ルベルアンゲルス エステイ	↑+C	2014 (2121)	上/上(空)/上	4	3(3)8(16)13(7)3(3)10	54	123	-46			1~26全
ミコルセオ(A)	→+A	1250	上(空)	14	5	25	43	-3		弾	
ミコルセオ(B)	→+B	1250	上(空)	15	5	22	41	±0		弾	
ルクスフォーティス	→+C	1532	上(空)	8	25	29	61	+7		弾	1~3投
(空中)ミコルセオ(A)	空中→+A	1250	上(空)	14	5	27 (着地0)	45	-5		弾	VP特性でミコルセオ(AorB)をキャンセルして出す場合はタメが不要に 動作後は空中で行動可 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
(空中)ミコルセオ(B)	空中→+B	1250	上(空)	17	5	42 (着地0)	63	-20		弾	動作後は空中で行動可 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの VP特性で(空中)ミコルセオ(AorB)をキャンセルして出す場合はタメが不要に 動作後は空中で行動可 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
(空中)ルクスフォーティス	空中→+C	1450	上(空)	8	25	27 (着地0)	59	+11		弾	動作後は空中で行動可 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
シデウスフラグメンツム(A)	Aタメで離す	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
シデウスフラグメンツム(B)	Bタメで離す	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
シデウスフラグメンツム(C)	Cタメで離す	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
(しゃがみ)シデウスフラグメンツム(A)	Aタメでしゃがみで離す	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
(しゃがみ)シデウスフラグメンツム(B)	Bタメでしゃがみで離す	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
(しゃがみ)シデウスフラグメンツム(C)	Cタメでしゃがみで離す	1484	上(空)	0	-	-	26	+34		弾	
(空中)シデウスフラグメンツム(A)	Aタメで空中で離す	1484	上(空)	0	-	着地0	32	-		弾	動作後は空中で行動可
(空中)シデウスフラグメンツム(B)	Bタメで空中で離す	1484	上(空)	0	-	着地0	32	-		弾	動作後は空中で行動可
(空中)シデウスフラグメンツム(C)	Cタメで空中で離す	1484	上(空)	0	-	着地0	32	-		弾	動作後は空中で行動可
トラスウオーラス(A)	空中 ↑+A	1154	上(空)	7	着地後3まで	18	22	+2		空突	ダメージは立ち状態のハイドにヒットさせた場合のもの 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
トラスウオーラス(B)	空中 ↑+B	1498	中/上	20	着地後3まで(20)6	22	51	-11		空突	ダメージは立ち状態のハイドにヒットさせた場合のもの
トラスウオーラス(EX)	空中 ↑+C	1596	上(空)	5	19(12)5(28)7	18	-	-1			1~3全/4~最初の着地まで打撃 ダメージは立ち状態のハイドにヒットさせた場合のもの
サーテレス トリアングルム	AorBorCタメで離す	920	上(空)	13	10	着地0	70	-		弾	
ラクテウスオルビス	←← ↓+D	3066	上(空)	12	141	66	218	-33			1~147全
ザッハシオ	A+B+C+D	3775	上(空)	15	6	47	67	-25			1~26全

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		170	上	5	2	12	18	-2			
立ちB		415	上	7	3	17	26	-4			
立ちC		350	上	10	4	17	30	-9			
しゃがみA		140	下	5	2	12	18	-2		足元	
しゃがみB		410	下	6	3	15	23	-2		足元	
しゃがみC		543	下	8	2(2)2	17	30	-1		足元	
ジャンプA		140	中	8	4	12	23	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		410	中	10	3	18	30	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		510	中	12	3	18	32	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		608	上	7	2(4)4	14	30	-2			
ダッシュC		690	上	11	4	16	30	-8			
急降下	空中↓	0	-	-	-	着地16	-	-			派生範囲外で追加入力1時は着地23
追加入力1	←+AorBorC	810	上	16	2	23	40	-7	4~19投		
追加入力2	←+AorBorC	789	-	15	6	22	42	-	9~18投		攻撃判定は連続技中のみヒットする
空中バックダッシュ	空中←	0	-	-	-	着地12	17	-			18Fから空中で行動可能
↘+B		430	上	10	4	18	31	-4	8~13頭		
→+C		600	中	28	1	16	44	-5	15~28足元		
↘+C		590	上	10	3	27	39	-12	8~12頭		
J↓+C		420	上	9	着地まで	着地13	22	-1		頭	ヒットorガード後14Fから空中で行動可
J→+C		510	中	26	6	17	44	-9		頭	低空で出した場合は高さに応じて発生が高速化(最低空で23)硬直差は最低空でガードさせた場合のもの
C>C		388	上	4	4	21	28	-7			
溜侵のジオメトリー	B+C	0	-	-	-	-	29	-			
溜侵のジオメトリー(インクリース)	B+C	0	-	-	-	-	38	-			
投げ	A+D	1575	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
縫縛のセグメント(A)	↓↘→+A	810	上(空)	105	-	-	35	+64			溜侵のジオメトリー(インクリース)使用後は発生が65
縫縛のセグメント(B)	↓↘→+B	810	上(空)	105	-	-	35	+64			溜侵のジオメトリー(インクリース)使用後は発生が65
縫縛のセグメント(EX)	↓↘→+C	1466	上(空)	111	-	-	53	+46			溜侵のジオメトリー(インクリース)使用後は発生が31
(空中)縫縛のセグメント(A)	空中↓↘→+A	810	上(空)	117	-	着地9	37	+63			溜侵のジオメトリー(インクリース)使用後は発生が77
(空中)縫縛のセグメント(B)	空中↓↘→+B	810	上(空)	118	-	着地9	38	+62			溜侵のジオメトリー(インクリース)使用後は発生が78
(空中)縫縛のセグメント(EX)	空中↓↘→+C	1466	上(空)	137	-	着地10	58	+42			溜侵のジオメトリー(インクリース)使用後は発生が47
双鉤のヴェンジェンス(A)	→↓↘+A	810	上(空)	12	8	21	40	-7			硬直差は密着でガードさせた場合のもの
双鉤のヴェンジェンス(B)	→↓↘+B	810	上(空)	15	9	25	48	-12			硬直差は密着でガードさせた場合のもの
双鉤のヴェンジェンス(EX)	→↓↘+C	2075	上(空)	11	7	32	49	-17	1~13全		硬直差は密着でガードさせた場合のもの
消失のコンフュージョン(A)	↓↘←+A	0	-	-	-	0	46	-	13~28弾・頭 /25~29全		弾無敵で弾を避けた場合、相手との距離を問わず追加派生技1または追加派生技2にキャンセル可能
消失のコンフュージョン(B)	↓↘←+B	0	-	-	-	着地3	36	-	13~27弾 /25~33全		弾無敵で弾を避けた場合、相手との距離を問わず追加派生技1または追加派生技2にキャンセル可能
消失のコンフュージョン(C)	↓↘←+C	0	-	-	-	着地3	32	-	13~26弾・足元 /25~32全		弾無敵で弾を避けた場合、相手との距離を問わず追加派生技1または追加派生技2にキャンセル可能
追加派生技1(A)	A	789 (1192)	上(空)	16+1	6	0	35	+64			発生は消失のコンフュージョンから最速で出した場合のもの ①内のダメージは自身投げ成立時のもの 攻撃判定は連続技中のみヒットする VP特性で発動可能間合いが増加
追加派生技1(B)	B	819	上(空)	16+1	6	着地3	41	+80			発生は消失のコンフュージョンから最速で出した場合のもの 初段は連続技中のみヒットする VP特性で発動可能間合いが増加
追加派生技1(C)	C	1563	上(空)	16+1	6(2)2	26	65	-11			発生は消失のコンフュージョンから最速で出した場合のもの 初段は連続技中のみヒットする VP特性で発動可能間合いが増加
追加派生技2	↑+AorBorC	1359	上(空)/中	13+1	6(2)2	着地22	61	-8			発生は消失のコンフュージョンから最速で出した場合のもの 初段は連続技中のみヒットする VP特性で発動可能間合いが増加
罪咎のコンピクト(A)	→↘↓↘←+A	980	不	6	1	27	33	-	1~6投	投	
罪咎のコンピクト(B)	→↘↓↘←+B	1204	不	8	2	21	30	-	1~9頭・空突	投	
罪咎のコンピクト(EX)	→↘↓↘←+C	1393	不	6	1(1)2	28	37	-	1~7全	投	二段目は連続技中のみヒットする
狭隙のイントルーダ(A)	空中→↓↘+A	810	上(空)	11	8	着地14	-	-21			21F~着地まで空中で必殺技キャンセル可能 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
狭隙のイントルーダ(B)	空中→↓↘+B	810	上(空)	15	9	着地14	-	-21			37F~着地まで空中で再行動可能 硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
狭隙のイントルーダ(EX)	空中→↓↘+C	1860	上	8	着地18	-	-28	1~3全/4~15打撃			硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
穿通のベネトレイト(A)	空中↓↘←+A	732	上(空)	9	着地後2まで	着地27	37	-11		頭・空突	硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
穿通のベネトレイト(B)	空中↓↘←+B	1450	不	30	着地まで	着地27	56	-		投	
穿通のベネトレイト(EX)	空中↓↘←+C	1810	中	8	着地後2まで	着地27	36	-6	1~着地全		硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
連鎖のネファリウス	←↘↓↘→+D	3269	上	13	34	10	56	-21	1~16全/17~46投		
境界のディスタント	A+B+C+D	3780	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	下	5	2	12	18	-2		足元	
立ちB		525	上	10	3	22	34	-6			
立ちC		680	上	12	4	24	39	-10	10~15頭		
しゃがみA		140	上	5	3	12	19	-3			
しゃがみB		450	下	9	6	11	25	±0		足元	
しゃがみC		673	下	12	10	25	46	-9		足元(初段のみ)	
ジャンプA		140	中	8	着地まで	83	-	-		頭	
ジャンプB		398	中	9	3	20	31	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		498	中	12	4	35	50	-		頭	
ダッシュB		720	上	9	2	23	33	-5			
ダッシュC		760	上	10	3(3)	41	59	-26	10~18足元		
双月一刀流抜刀術巻之型-桐(A)	→+A	580	上	16 [6]	2	24	41 [31]	-8			跡切でキャンセルすると硬直-3 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流抜刀術巻之型-桐(B)	→+B	580	上	16 [6]	2	24	41 [31]	-8			跡切でキャンセルすると硬直-3 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流抜刀術巻之型-桐(C)	→+C	580	下	16 [6]	2	24	41 [31]	-8		弾	跡切でキャンセルすると硬直-3 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流抜刀術巻之型-桐(A)	空中→+A	580	上(空)	15 [5]	3	着地11	33	-15		頭	跡切でキャンセルすると硬直(落下開始まで)-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流抜刀術巻之型-桐(B)	空中→+B	580	上(空)	15 [5]	3	着地11	33	-15		頭	跡切でキャンセルすると硬直(落下開始まで)-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流抜刀術巻之型-桐(C)	空中→+C	580	上(空)	15 [5]	3	着地11	33	-15		頭	跡切でキャンセルすると硬直(落下開始まで)-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
→+B		720 (1050)	上	17	3	24	43	-9	7~14頭		硬直差はジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
→+C		1040	上	12	15	20	46	-7			
J↓+C		420	中	13	5	15	32	-		頭	動作後は空中で行動可
J↓+C(インクリース)		710	中	23	5	21	48	-		頭	動作後は空中で行動可
双月一刀流抜刀術巻之型-載	B+C	850	上	34 [27]	2	42	77 [70]	-8			跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流抜刀術巻之型-載(インクリース)	B+C	1220	不	70 [63]	1	54	124 [117]	-			跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流抜刀術巻之型-載(オーバーハル)	B+C	850	上	24 [20]	2	42	67 [63]	-8			【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流抜刀術巻之型-載(オーバーハル・インクリース)	B+C	1220	不	60 [56]	1	54	114 [109]	-		足元	跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
特殊技	B+C>A	765	上	15	2	29	45	-9			跡切でキャンセルすると硬直-1
(空中)双月一刀流抜刀術巻之型-載	空中B+C	850	上(空)	18 [12]	5	23 (着地11)	45 [39]	-42		頭	跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流抜刀術巻之型-載(オーバーハル)	空中B+C	890	上(空)	18 [12]	5	23 (着地11)	45 [39]	-42		頭	跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
投げ	A+D	1070	不	4	1	22	26	-		投	追撃可。投げ無敵時金投げ
双月一刀流抜刀術式-咲(A)	↓↘→+A	950	上	17 [9]	2	36	54 [46]	-8	11~18空突/13~18頭		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流抜刀術式-咲(B)	↓↘→+B	950	上	17 [9]	2	36	54 [46]	-8			跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流抜刀術式-咲(EX)	↓↘→+C	1754	上(空)	14 [7]	5	38	56 [49]	-16	1~3投		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流抜刀術式-咲(A)	空中↓↘→+A	950	上(空)	22 [10]	2	22 (着地11)	56 [44]	-12			跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流抜刀術式-咲(B)	空中↓↘→+B	950	上(空)	22 [10]	2	22 (着地11)	56 [44]	-7			跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流抜刀術式-咲(EX)	空中↓↘→+C	1642	上(空)	19 [10]	5	23 (着地11)	56 [47]	-8			跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流以下路!八重一輪(A)	↓↙→+A	1157	上(空)	20 [12]	5(4)16	26	70 [62]	-11	16~24足元		跡切でキャンセルすると硬直-3 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流以下路!八重一輪(B)	↓↙→+B	1157	上(空)	21 [13]	5(4)16	21	66 [60]	-6	17~25足元		跡切でキャンセルすると硬直-3 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
双月一刀流以下路!八重一輪(EX)	↓↙→+C	2007	上(空)	15 [7]	10	3(4)19	30 [65]	-6	1~17全		【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流以下路!八重一輪(A)	空中↓↙→+A	1157	上(空)	22 [12]	5(4)16	着地23	56	±0	18~26足元	空突(初段のみ)	跡切でキャンセルすると硬直-3 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流以下路!八重一輪(B)	空中↓↙→+B	1157	上(空)	23 [13]	5(4)16	着地23	57	±0	19~27足元	空突(初段のみ)	跡切でキャンセルすると硬直-3 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)双月一刀流以下路!八重一輪(EX)	空中↓↙→+C	2007	上(空)	13 [11]	3(4)19	着地33	74	±0	1~15全		【】内の値は威気静心の構使用中のもの
こっちだよー!(A)	→↓↙+A	0		0	0	0	50 [39]	-	16~24打撃 [5~13打撃]		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
こっちだよー!(B)	→↓↙+B	0		0	0	0	50 [39]	-	15~20打撃 [4~9打撃]		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
こっちだよー!(C)	→↓↙+C	0		0	0	着地11	59 [48]	-	15~19打撃/20全 [4~8打撃/9全]		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)こっちだよー!(A)	空中→↓↙+A	0		0	0	着地11	44 [35]	-	12~19全 [3~10全]		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)こっちだよー!(B)	空中→↓↙+B	0		0	0	着地11	44 [35]	-	12~19打撃 [3~10全]		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
(空中)こっちだよー!(C)	空中→↓↙+C	0		0	0	着地31	49 [40]	-	14~18全/19打撃 [5~9全/10打撃]		跡切でキャンセルすると硬直-1 【】内の値は威気静心の構使用中のもの
滑歩	←→	0	-	-	-	-	45	-			動作終了後7アイコン発点 ホールド解除すると動作を途中終了し、8Fでニュートラルへ移行
移徙	←→or→	0	-	-	-	-	35	-	9~19打撃		跡切でキャンセルすると硬直-1 相手の裏に回った場合は全体38
(空中)移徙(前方)	空中→→	0	-	-	-	-	39	-	6~18全		跡切でキャンセルすると硬直-1 動作後は空中で行動可
(空中)移徙(後方)	空中←←	0	-	-	-	-	38	-	6~17全		跡切でキャンセルすると硬直-1 動作後は空中で行動可
風越	↘or↑or↗	0	-	-	-	-	23	-			跡切でキャンセルすると硬直-1 動作後は空中で行動可
(空中)風越	空中↘or↑or↗	0	-	-	-	-	20	-			跡切でキャンセルすると硬直-1 動作後は空中で行動可
流漣	↓↓	0	-	-	-	-	41	-			1~17当て身投げ判定
(空中)流漣	空中↓↓	0	-	-	-	-	35	-			跡切でキャンセルすると硬直-1 1~15当て身投げ判定
双月一刀流奥義-華生	→↙↓↘→+D	3033	上(空)/上(空)	13	3(2)3(3)16	72	147	-30	1~31全/32~60打撃 61~92全/93~99打撃		
双月一刀流抜刀術巻之型秘奥義-命紅	A+B+C+D	3770	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		170	上	8	2	12	21	-2			
立ちB		410	上	11	3	29	42	-16			
立ちC		510	上	15	3	38	55	-23			
立ちC(インクリース)		1200	中	36	15	38	88	-16			初段ガード後は上段
しゃがみA		120	下	6	2	13	20	-3		足元	
しゃがみB		420	上	13	4	22	38	-10			
しゃがみC		490	上	14	3	29	45	-14			
ジャンプA		140	中	8	2	19	28	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		380	中	10	3	20	32	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		440	中	16	5	16	36	-		頭	動作後は空中で行動可 初段ガード後は上段 動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)		855	中	21	4(8)	19	58	-		頭	
ダッシュB		910	上	12	11	32	51	-11			
ダッシュC		981	上	13	11	32	52	-11			
画面端を背にして←→+A+B		0	-	-	-	-	93	-	1~69全		
ドミネーション	空中←+A+B	0	-	-	-	29	-	-	3~11弾・頭・空突/12~19全		動作後は空中で行動可。
↑+B		444	上	11	2	23	35	-7	8~12頭		
↑+C		490	上	11	3	21	34	-6			
J↓+C		880	上	15	1	10	25	+1		頭	
B>B		910	上	12	8	32	51	-11			
C>C		420	上	24	1	24	48	±0			
↓+C>↓+C		420	下	16	3	32	50	-12			
↑+C>↑+C		420	上	16	3	32	50	-12			
JC>JC		420	上	15	4	22	40	-			動作後は空中で行動可
ドライブアーク	B+C	1292	上(空)	15	9	28	51	-6	6~23足元		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
ドライブアーク(インクリース)	B+C	1373	上(空)	23	12	36	70	-15	6~34足元		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)ドライブアーク	空中B+C	1292	上(空)	15	9	着地10	-	-8	1~23足元	頭	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)ドライブアーク(インクリース)	空中B+C	1373	上(空)	24	12	着地12	-	-17	1~35足元	頭	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ヒットガード時は着地硬直0 硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの 硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
→押しながらヒット前にA	A	700	上(空)	7	2	着地6	-	-2			
→押しながらヒット前に ↓+A	↓+A	700	中	17	3	着地8	-	-5			
投げ	A+D	1605	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
スクエア(A)	↓↘→+A	880	上(空)	17	8	24	48	-10		弾	しゃがみには当たらない
スクエア(B)	↓↘→+B	880	上(空)	39	8	8	54	+6		弾	しゃがみには当たらない
スクエア(EX)	↓↘→+C	1520	上(空)	14	8	25	46	-4	1~3投	弾	VP特性でEXS増加効果追加
(空中)スクエア(A)	空中 ↓↘→+A	880	上(空)	19	8	着地2	51	-9		弾	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)スクエア(B)	空中 ↓↘→+B	880	上(空)	35	8	着地2	53	+5		弾	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)スクエア(EX)	空中 ↓↘→+C	1520	上(空)	11	8	着地2	35	+4		弾	VP特性でEXS増加効果追加
(空中)ディズマルサイン(←)	空中←+AorBorC	0	-	-	-	着地40	62	-	15~22全/7~14頭・弾・空突		
(空中)ディズマルサイン(↓)	空中 ↓+AorBorC	0	-	-	-	着地32	54	-	15~22全/7~14頭・弾・空突		
(空中)ディズマルサイン(→)	空中→+AorBorC	0	-	-	-	着地12	65	-	15~24全/7~14頭・弾・空突		
インタフェアランス(A)	→ ↓↘+A	720	上	15	3	17	35	-2			
インタフェアランス(B)	→ ↓↘+B	910	上	37	3	9	48	+13			
インタフェアランス(EX)	→ ↓↘+C	1390	上	12	3	19	33	-3	1~3投		VP特性でEXS増加効果追加
コンデンスグリーム(A)	↓↙←+A	1904	上(空)	82	-	-	57	+74		弾	ダメージは8ヒット時のもの
コンデンスグリーム(B)	↓↙←+B	2486	上(空)	86	-	-	69	+77		弾	ダメージは11ヒット時のもの ダメージは15ヒット時のもの VP特性でEXS増加効果追加
コンデンスグリーム(EX)	↓↙←+C	2379	上(空)	77	-	-	34	+144	1~3投	弾	ダメージは8ヒット時のもの ダメージは11ヒット時のもの ダメージは15ヒット時のもの VP特性でEXS増加効果追加
(空中)コンデンスグリーム(A)	空中 ↓↙←+A	1904	上(空)	82	-	-	51	+76		弾	ダメージは8ヒット時のもの
(空中)コンデンスグリーム(B)	空中 ↓↙←+B	2486	上(空)	86	-	-	64	+80		弾	ダメージは11ヒット時のもの ダメージは15ヒット時のもの VP特性でEXS増加効果追加
(空中)コンデンスグリーム(EX)	空中 ↓↙←+C	2379	上(空)	77	-	-	50	+146		弾	ダメージは15ヒット時のもの ダメージは11ヒット時のもの ダメージは8ヒット時のもの VP特性でEXS増加効果追加
ディズマルサイン(A)	← ↓↙+A	0	-	-	-	着地4	49	-	3~12頭・弾・空突/13~18打撃/19~20全		41Fから空中で行動可
ディズマルサイン(B)	← ↓↙+B	0	-	-	-	着地0	40	-	7~14頭・弾・空突/15~21打撃/22~23全		ダメージは13ヒット時のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性でディズマルサイン(B)からも発動可
ディズマルサイン(C)	← ↓↙+C	1983	上(空)	43	-	着地20	74	+13	7~14頭・弾・空突/15~21打撃	弾	ダメージは13ヒット時のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性でディズマルサイン(B)からも発動可
(空中)ディズマルサイン(A)	空中← ↓↙+A	0	-	-	-	着地4	49	-	3~12頭・弾・空突/13~20全		41Fから空中で行動可
(空中)ディズマルサイン(B)	空中← ↓↙+B	0	-	-	-	着地0	21	-	7~14頭・弾・空突/15~23全		VP特性でディズマルサイン(B)からも発動可
(空中)ディズマルサイン(C)	空中← ↓↙+C	1983	上(空)	41	-	着地20	71	+13	5~12頭・弾・空突/13~18全	弾	ダメージは13ヒット時のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性でディズマルサイン(B)からも発動可
フォールンベイン(A・LV1)	Aタメて離す	660	中	18	17	-	51	-2		弾	屈相手には27Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(A・LV2)	Aタメて離す	770	中	16	17	-	49	-2		弾	屈相手には27Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(A・LV3)	Aタメて離す	880	中	15	17	-	48	-2		弾	屈相手には26Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(A・LV4)	Aタメて離す	1210	中	14	17	-	47	-2		弾	屈相手には26Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(A・LV5)	Aタメて離す	880×2 1210※	中	14	17	-	47	-2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージはそれぞれヒルダ側から手前880/中央1210/端880
フォールンベイン(B・LV1)	Bタメて離す	660	中	18	17	-	51	-2		弾	屈相手には29Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(B・LV2)	Bタメて離す	770	中	16	17	-	49	-2		弾	屈相手には27Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(B・LV3)	Bタメて離す	880	中	15	17	-	48	-2		弾	屈相手には26Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(B・LV4)	Bタメて離す	1210	中	14	17	-	47	-2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(B・LV5)	Bタメて離す	880×2 1210※	中	14	17	-	47	-2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージはそれぞれヒルダ側から手前880/中央1210/端880
フォールンベイン(C・LV1)	Cタメて離す	660	中	18	17	-	51	-2		弾	屈相手には29Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(C・LV2)	Cタメて離す	770	中	16	17	-	49	-2		弾	屈相手には27Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(C・LV3)	Cタメて離す	880	中	15	17	-	48	-2		弾	屈相手には26Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(C・LV4)	Cタメて離す	1210	中	14	17	-	47	-2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンベイン(C・LV5)	Cタメて離す	880×2 1210※	中	14	17	-	47	-2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージはそれぞれヒルダ側から手前880/中央1210/端880
レバナスピラー(A)	↓ ↓+A	880	下	15	3	17	34	-8			
レバナスピラー(B)	↓ ↓+B	880	下	15	3	17	34	-8			
レバナスピラー(EX)	↓ ↓+C	1880	下	11	3	27	40	-2	1~3投		VP特性でEXS増加効果追加
アンチデスパシヴ	←↖ ↓↘→+C	2564	上(空)	20	12	-	31	+16	1~3投	弾	ダメージは6ヒット時のもの 硬直差は密着からガードさせた場合のもの VP特性でEXS増加効果追加
ネールトレント	空中←↖ ↓↘→+C	3112	上(空)	21	5	14	58	+52		弾(着地まで)	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの 動作後は空中で行動可
インペイルメント	←↖ ↓↘→+D	3087	上(空)	12	5	54	70	-41	1~16全/17~31投		VP特性でEXS増加効果追加
イン・ザ・ダークネス	A+B+C+D	3880	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	6	2	12	19	-2			
立ちB		400	上	8	2	19	28	-5			
立ちC		510	上	11	3	29	35	-7			
しゃがみA		140	下	6	2	12	19	-2		足元	
しゃがみB		140	下	9	3	16	27	-3		足元	
しゃがみC		580	下	12	3	26	40	-11		足元	
ジャンプA		140	中	8	2	19	28	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		400	中	10	4	20	33	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		520	中	12	2	23	36	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		400	上	10	2	21	32	-5	9~11頭		
ダッシュC		780	上	11	3	21	34	-6			
コードリフレクト	→+C	640	上(空)	14	14	29	56	-15			硬直差は持続1F目をガードさせた場合のもの 硬直の終わり際はガードのみ可能
J↓+C		620	中	12	4	17	32	-3		頭	動作後は空中で行動可
B>B		450	上	12	2	21	34	-7	10~11足元		
O>C		427	上	6	5	26	36	-13			
スネークア라운드	B+C	0	-	-	-	-	33	-	3~25頭/3~33強/8~25打撃		
投げ	A+D	1570	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
あれが獲物(A)	↓↘→+A	650	上	15	5	32	51	-8			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
あれが獲物(B)	↓↘→+B	710	上	14	8	30	51	-9			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
あれが獲物(B・インクリーズ)	↓↘→+B	820	上	20	10	12	51	-8			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
あれが獲物(EX)	↓↘→+C	1672	上	9	5(1)5(2)5(4)	3	51	-	最終段ガード前2 最終段ガード後38	1~3投	最終段前に両者行動可能 発生、硬直差はアジ・ダハへの高度依存 ※VP特性で全てのアジ・ダハからの被ダメージ時のダメージが消滅
(アジ・ダハへ空中)あれが獲物(A)	↓↘→+A	650	上	着地後5	-	-	51	-			硬直差はアジ・ダハへの高度依存
(アジ・ダハへ空中)あれが獲物(B)	↓↘→+B	710	上	8	4	-	51	-			硬直差はアジ・ダハへの高度依存
(アジ・ダハへ空中)あれが獲物(EX)	↓↘→+C	1672	上	9	着地まで(1)5(2)5(4)	-	51	-	1~3投		硬直差はアジ・ダハへの高度依存
(アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(A)	↓↘→+A	1072	上	17	2(2)3(1)4(5)	0	51	+26			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(B)	↓↘→+B	1126	上	17	2(2)3(1)3(8)	0	51	+25			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(B・インクリーズ)	↓↘→+B	1225	上	17	2(2)3(1)9(10)	0	51	+31			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(EX)	↓↘→+C	1982	上	17	2(2)3(8)5(1)5(2)5(4)	0	51	-	最終段ガード前32 最終段ガード後29	1~3投	最終段前に両者行動可能 硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)あれが獲物(A)	空中↓↘→+A	650	上	18	5	着地12	71	-25			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)あれが獲物(B)	空中↓↘→+B	710	上	17	8	着地12	71	-26			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)あれが獲物(B・インクリーズ)	空中↓↘→+B	820	上	23	10	着地12	71	-20			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)あれが獲物(EX)	空中↓↘→+C	1672	上	12	5(1)5(2)5(4)	着地12	71	+21	1~3投		硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 発生、硬直差はアジ・ダハへの高度依存
(空中)アジ・ダハへ空中)あれが獲物(A)	空中↓↘→+A	650	上	着地後5	-	-	71	-			硬直差はアジ・ダハへの高度依存
(空中)アジ・ダハへ空中)あれが獲物(B)	空中↓↘→+B	710	上	12	4	着地12	71	-			硬直差はアジ・ダハへの高度依存
(空中)アジ・ダハへ空中)あれが獲物(EX)	空中↓↘→+C	1672	上	12	着地まで(1)5(2)5(4)	-	71	-	1~3投		硬直差はアジ・ダハへの高度依存
(空中)アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(A)	空中↓↘→+A	1072	上	20	2(2)3(1)4(5)	着地12	71	+9			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(B)	空中↓↘→+B	1126	上	20	2(2)3(1)3(8)	着地12	71	+8			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(B・インクリーズ)	空中↓↘→+B	1225	上	20	2(2)3(1)9(10)	着地12	71	+14			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)あれが獲物(EX)	空中↓↘→+C	1982	上	20	2(2)3(8)5(1)5(2)5(4)	着地12	71	-	最終段ガード前15 最終段ガード後29	1~3投	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
打ち払え(A)	→↓↘+A	570	上	23	5	16	43	+6			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
打ち払え(B)	→↓↘+B	690	上	27	5	12	43	+10			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
打ち払え(B・インクリーズ)	→↓↘+B	1026	上	34	4(1)1(5)	0	43	+38			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
打ち払え(EX)	→↓↘+C	1382	上	14	5(1)2(5)	8	43	+17	1~3投		VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ空中)打ち払え(A)	→↓↘+A	570	上	14	5	35	43	+3			VP特性で発生まで無敵に
(アジ・ダハへ空中)打ち払え(B)	→↓↘+B	690	上	18	5	21	43	+11			VP特性で発生まで無敵に
(アジ・ダハへ空中)打ち払え(B・インクリーズ)	→↓↘+B	1026	上	25	4(1)1(5)	0	43	+31			VP特性で発生まで無敵に
(アジ・ダハへ空中)打ち払え(EX)	→↓↘+C	1382	上	10	5(1)2(5)	7	43	+18	1~3投		VP特性で発生まで無敵に
(アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(A)	→↓↘+A	570	上	20	5	0	43	+3			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(B)	→↓↘+B	690	上	24	5	0	43	+7			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(B・インクリーズ)	→↓↘+B	1026	上	31	4(1)1(5)	0	43	+35			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(EX)	→↓↘+C	1382	上	12	5(1)2(5)	0	43	+15	1~3投		VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)打ち払え(A)	空中→↓↘+A	570	上	26	5	着地12	71	-19			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)打ち払え(B)	空中→↓↘+B	690	上	30	5	着地12	71	-15			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)打ち払え(B・インクリーズ)	空中→↓↘+B	1026	上	37	4(1)1(5)	着地12	71	+13			硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)打ち払え(EX)	空中→↓↘+C	1382	上	17	5(1)2(5)	着地12	71	-8	1~3投		硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ空中)打ち払え(A)	空中→↓↘+A	570	上	17	5	着地12	71	-			VP特性で発生まで無敵に
(空中)アジ・ダハへ空中)打ち払え(B)	空中→↓↘+B	690	上	21	5	着地12	71	-			VP特性で発生まで無敵に
(空中)アジ・ダハへ空中)打ち払え(B・インクリーズ)	空中→↓↘+B	1026	上	28	4(1)1(5)	着地12	71	-			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ空中)打ち払え(EX)	空中→↓↘+C	1382	上	13	5(1)2(5)	着地12	71	-	1~3投		VP特性で発生まで無敵に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(A)	空中→↓↘+A	570	上	22	5	着地12	71	-22			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(B)	空中→↓↘+B	690	上	26	5	着地12	71	-18			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(B・インクリーズ)	空中→↓↘+B	1026	上	33	4(1)1(5)	着地12	71	+10			VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)打ち払え(EX)	空中→↓↘+C	1382	上	15	5(1)2(5)	着地12	71	-10	1~3投		VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
噴き付け(A)	↓↘←+A	550	上(空)	18	-	-	47	-2		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
噴き付け(A・インクリーズ)	↓↘←+A	1171	上(空)	32	-	-	47	+12		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージは全段同時ヒットさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
噴き付け(B)	↓↘←+B	550	上(空)	18	-	-	47	±0		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージは全段同時ヒットさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
噴き付け(B・インクリーズ)	↓↘←+B	1171	上(空)	32	-	-	47	+15		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージは全段同時ヒットさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
噴き付け(EX)	↓↘←+C	1785	上(空)	18	-	-	47	+42	1~3投	弾	硬直差は立ち状態のハイドに最終段までガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ空中)噴き付け(A)	↓↘←+A	550	上(空)	17	-	-	47	-		弾	
(アジ・ダハへ空中)噴き付け(A・インクリーズ)	↓↘←+A	1171	上(空)	31	-	-	47	-		弾	
(アジ・ダハへ空中)噴き付け(B)	↓↘←+B	550	上(空)	17	-	-	47	-		弾	
(アジ・ダハへ空中)噴き付け(B・インクリーズ)	↓↘←+B	1171	上(空)	31	-	-	47	-		弾	
(アジ・ダハへ空中)噴き付け(EX)	↓↘←+C	1785	上(空)	14	-	-	47	-	1~3投	弾	
(アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(A)	↓↘←+A	550	上(空)	16	-	-	47	-4		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(A・インクリーズ)	↓↘←+A	1171	上(空)	30	-	-	47	+10		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージは全段同時ヒットさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(B)	↓↘←+B	550	上(空)	16	-	-	47	±0		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(B・インクリーズ)	↓↘←+B	1171	上(空)	30	-	-	47	+13		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージは全段同時ヒットさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(EX)	↓↘←+C	1785	上(空)	16	-	-	47	+40	1~3投	弾	硬直差は立ち状態のハイドに最終段までガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)噴き付け(A)	空中↓↘←+A	550	上(空)	21	-	着地12	71	-23		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)噴き付け(A・インクリーズ)	空中↓↘←+A	1171	上(空)	35	-	着地12	71	-9		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)噴き付け(B)	空中↓↘←+B	550	上(空)	21	-	着地12	71	-20		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)噴き付け(B・インクリーズ)	空中↓↘←+B	1171	上(空)	35	-	着地12	71	-6		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)噴き付け(EX)	空中↓↘←+C	1722	上(空)	21	-	着地12	71	+21		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ空中)噴き付け(A)	空中↓↘←+A	550	上(空)	20	-	着地12	71	-		弾	
(空中)アジ・ダハへ空中)噴き付け(A・インクリーズ)	空中↓↘←+A	1171	上(空)	34	-	着地12	71	-		弾	
(空中)アジ・ダハへ空中)噴き付け(B)	空中↓↘←+B	550	上(空)	20	-	着地12	71	-		弾	
(空中)アジ・ダハへ空中)噴き付け(B・インクリーズ)	空中↓↘←+B	1171	上(空)	34	-	着地12	71	-		弾	
(空中)アジ・ダハへ空中)噴き付け(EX)	空中↓↘←+C	1722	上(空)	17	-	着地12	71	-		弾	
(空中)アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(A)	空中↓↘←+A	550	上(空)	19	-	-	71	-25		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(A・インクリーズ)	空中↓↘←+A	1171	上(空)	33	-	-	71	-11		弾	硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの ダメージは全段同時ヒットさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(B)	空中↓↘←+B	550	上(空)	19	-	-	71	-22		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(B・インクリーズ)	空中↓↘←+B	1171	上(空)	33	-	-	71	-8		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
(空中)アジ・ダハへ飛入る)噴き付け(EX)	空中↓↘←+C	1785	上(空)	19	-	-	71	+19		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの 立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの VP特性で空振り時も技後キャンセル可能に
溜め(A)	↓↓+A	1139	上(空)	37	2	0	21	+36			
溜め(B)	↓↓+B	1139	上(空)	64	2	0	33	+57			
溜め(EX)	↓↓+C	1649	上(空)	54	2	0	21	+53	1~3投		
(アジ・ダハへ飛入る)溜め(A)	↓↓+A	1108	上(空)	31	2</						

(空中)潜め(B)	空中 +B	1139	上(空)	68	2	着地12	71	+25		硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)潜め(EX)	空中 +C	1649	上(空)	58	2	着地12	71	+15	1~3投	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)(アジ・ダハーカ備えろ中)潜め(A)	空中 +A	1108	上(空)	34	2	着地12	71	-9		硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)(アジ・ダハーカ備えろ中)潜め(B)	空中 +B	1108	上(空)	39	2	着地12	71	-4		硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)(アジ・ダハーカ備えろ中)潜め(EX)	空中 +C	1626	上(空)	26	2	着地12	71	-17	1~3投	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
出でよ	+D	0	-	-	-	-	31	-		硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
ダイレクト・バレンジ	← → +D	3042	上(空)	13	2	55	69	-39	1~14全/15~31投	
ディープ・レヴァナンス	A+B+C+D	3760	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全	

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		190	上	6	2	12	19	-2			
立ちB		390	上	8	3	17	27	-4			
立ちC		580	上	12	3	23	37	-8			
立ちC(インクリース)		673	上	17	3	26	45	-10			
しゃがみA		140	上	5	2	12	18	-2			
しゃがみB		440	下	9	3	18	29	-5		足元	
しゃがみC		560	下	12	4	23	38	-9		足元	
ジャンプA		130	中	7	2	15	23	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		380	中	11	3	19	32	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		520	中	12	5	18	34	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)		720	中	18	3	25	45	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		444	下	18	13	9	39	-4	12~17足元	足元	
ダッシュC		666	中	27	4	16	46	-2	15~26足元		
↓+C		570	上	9	3	29	40	-14	7~11頭		
J↓+C		520	中	13	3	着地まで	-	-		頭	
J↓+C(インクリース)		750	中	17	3	着地まで	-	-		頭	
J↑+C		650	上	12	4	15	30	-	8~15頭	頭	動作後は空中で行動可
JB>JB		510	中	8	3	16	26	-		頭	動作後は空中で行動可
そよかぜのリベルテ	B+C	0	-	-	-	-	51	-			4Fから空中で行動可 VP特性で左右に移動量が増加
(空中)そよかぜのリベルテ	空中B+C	0	-	-	-	-	51	-			13Fから空中で行動可 VP特性で地上版からも発動可 VP特性で左右に移動量が増加
投げ	A+D	1640	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
レーヴを追いかけて(A)	↓↘→+A	750	上	7	15	20	41	-13			
レーヴを追いかけて(B)	↓↘→+B	750	上	9	27	28	63	-33			
レーヴを追いかけて(EX)	↓↘→+C	1836	上(空)	9	17	25	50	-12	1~3投/2~25弾		
君とのアヴァンセ	→+A	890	上	17	10	23	49	-7			
星空のオウレオール	→+B	730	中	24	5	20	48	-7	16~28足元		
たまにはラ・アルト	→+C	956	上(空)	14	3	23	39	-	6~16弾/14~16全		
風に舞うブルマーージュ(A)	→↓↘+A	1131	上	5	7	38	49	-23	1~4投/1~11空突・頭		
風に舞うブルマーージュ(B)	→↓↘+B	1359	上	6	10	45	60	-31	1~9全/10~15頭/10~15空突		
風に舞うブルマーージュ(EX)	→↓↘+C	1670~2216	上	7	16	58	80	-50	1~6全/7~10打撃		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの 方向キー入力でダメージ増加
アンジュの勝利(A)	↓↙←+A	1355	上(空)	17	18	28	62	-9			
アンジュの勝利(B)	↓↙←+B	1355	上(空)	13	18	28	58	-9			
アンジュの勝利(EX)	↓↙←+C	1670	上(空)	12	18	29	58	+3	1~3投		
ヴィレ・クールを伝えたい(A)	A	800	中	14	着地まで	着地27	-	-		空突	
ヴィレ・クールを伝えたい(B)	B	800	中	16	着地まで	着地25	-	-		空突	
ヴィレ・クールを伝えたい(C)	C	800	中	20	着地まで	着地27	-	-		空突	
フルールに想いを乗せて(A)	空中↓↘→+A	750	上(空)	20	-	着地10	38	+10			硬直差は最低空で出した場合のもの
フルールに想いを乗せて(A・インクリース)	空中↓↘→+A	750	上(空)	24	-	着地12	42	+10			硬直差は最低空で出した場合のもの 硬直差は最低空で出した場合のもの ①内のダメージは地面接地後のもの
フルールに想いを乗せて(B)	空中↓↘→+B	750(444)	上(空)	21	-	着地10	40	+17			硬直差は最低空で出した場合のもの ①内のダメージは地面接地後のもの
フルールに想いを乗せて(B・インクリース)	空中↓↘→+B	750(444)	上(空)	28	-	着地12	49	+7			硬直差は最低空で出した場合のもの ①内のダメージは地面接地後のもの
フルールに想いを乗せて(EX)	空中↓↘→+C	1523	上(空)	7	-	着地11	50	-3			硬直差は最低空で出した場合のもの
ヴィレ・クールを伝えたい(A)	空中↓↙←+A	400	上	16	着地まで	着地30	-	-6		空突	硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
ヴィレ・クールを伝えたい(B)	空中↓↙←+B	846	中	23	着地まで	着地28	-	-4		空突	硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
ヴィレ・クールを伝えたい(C)	空中↓↙←+C	1836	上	9	着地まで	着地32	-	-9	1~3投/9~着地 弾	空突	硬直差はジャンプの昇りから出してガードさせた場合のもの
天空のアトモスフィア	←↙↘→+D	3230	上/上(空)	13	4	57	73	-41	1~36全/37~44投		
夜明けのリュミエール	A+B+C+D	3750	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	6	3	12	20	-3			
立ちB		450	上	10	5	17	31	-6			
立ちC		690	上	12	3	22	36	-7			
しゃがみA		150	上	6	2	13	20	-3			
しゃがみB		490	下	9	5	19	32	-8		足元	
しゃがみC		620	下	11	5	25	40	-12		足元	
ジャンプA		140	中	8	2	13	22	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		440	中	10	4	26	39	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		590	中	12	4	19	34	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		650	下	9	16	14	38	-12		足元	
ダッシュC		1228	上	15	18	23	55	-9			
\+C		620	下	13	3	22	37	-7	9~15頭		
\+C(インクリース)		898	中	30	3	22	54	-7	27~32頭		
J\+C		674	上	12	20	9	40	-		頭	動作後は空中で行動可
J\+C(インクリース)		1125	上	19	22	9	49	-		頭	動作後は空中で行動可
B>B		598	上	13	4	25	41	-11			
この辺に仕掛けておこうかな?(な-んてね)	B+C	898	中	26	4	33	62	-19	12~36足元		
この辺に仕掛けておこうかな?(な-んてね)(インクリース)	B+C	898	中	30	4	34	67	-20	17~41足元		
投げ	A+D	1570	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
どう料理しよう?(A)	\↘→+A	438	上	12	4	26	41	-6			
どう料理しよう?(B)	\↘→+B	438	上	12	4	27	42	-7			
どう料理しよう?(EX)	\↘→+C	2060	上	8	4(18)6(16)4(14)6(15)10(6)6	33	145	-21	1~3全/4~11打撃		
微塵切りがいいかな?(A版からの派生)	→+AorBorC	660	上(空)	16	6	28	49	-8	7~21足元		
微塵切りがいいかな?(B版からの派生)	→+AorBorC	660	上(空)	20	6	32	57	-12	7~25足元		
それとも八つ裂き?(A版からの派生)	→+AorBorC	920	上	9	12(8)6	33	67	-21			
それとも八つ裂き?(B版からの派生)	→+AorBorC	920	上	9	12(8)6	33	67	-21			
そろそろ食べごろかな?(A)	→\↘+A	898	不	33	1	39	72	-	13~32投/33~37全	投	
そろそろ食べごろかな?(A・インクリース)	→\↘+A	898	上(空)	47	12	10	68	+12	13~28投		屈ガード時の硬直差は+7
そろそろ食べごろかな?(B)	→\↘+B	898	不	35	1	40	74	-	13~34投/35~39全	投	
そろそろ食べごろかな?(B・インクリース)	→\↘+B	898	上(空)	57	12	4	72	+18	13~32投		屈ガード時の硬直差は+13
そろそろ食べごろかな?(EX)	→\↘+C	1390	不	13	2	38	52	+179	1~11投/12~17全	投	持続1F目は連続技中のみヒットする
この辺に仕掛けておこうかな?(A)	\↙←+A	898	上(空)	47	-	着地4	53	+22			VP特性でGRD吸収量が増加
この辺に仕掛けておこうかな?(B)	\↙←+B	898	上(空)	49	-	着地6	59	+18			VP特性でGRD吸収量が増加
この辺に仕掛けておこうかな?(C)	\↙←+C	898	上(空)	51	-	着地6	63	-			VP特性でGRD吸収量が増加
逃げてもムダさ	AorBorC	0	-	-	-	着地12	-	-			
ほーら捕まえた(A)	A	680	中	9	4	着地12	-	-		空突	
ほーら捕まえた(B)	B	898	中	9	4	着地12	-	-		空突	
ほーら捕まえた(C)	C	898	上	10	4	着地14	-	-		空突	
ほーら捕まえた(D)	D	898	上(空)	36	-	着地12	-	-			
この辺に仕掛けておこうかな?(A・インクリース)	\↙←+A	0	-	-	-	着地12	66	-			数値は全て隠未設置
この辺に仕掛けておこうかな?(B・インクリース)	\↙←+B	0	-	-	-	着地12	68	-			数値は全て隠未設置
この辺に仕掛けておこうかな?(C・インクリース)	\↙←+C	0	-	-	-	着地12	70	-			数値は全て隠未設置
ほーら捕まえた(A)	A	680	中	9	4	着地12	-	-		空突	
ほーら捕まえた(B)	B	1410 (647)※	上	29	12	着地14	-	-	15~19全	空突	()内のダメージは裏が ヒットしなかった場合のもの
ほーら捕まえた(C)	C	1481 (698)※	下	23	12	15	49	-9	15~17全	足元	()内のダメージは裏が ヒットしなかった場合のもの
ほーら捕まえた(D)	D	898	上(空)	36	-	着地12	-	-			
(空中)この辺に仕掛けておこうかな?(A)	空中\↙←+A	898	上(空)	43	-	着地6	-	+7	硬直差は最低空時のもの		VP特性でGRD吸収量が増加
(空中)この辺に仕掛けておこうかな?(B)	空中\↙←+B	898	上(空)	45	-	着地6	-	+7	硬直差は最低空時のもの		VP特性でGRD吸収量が増加
(空中)この辺に仕掛けておこうかな?(C)	空中\↙←+C	898	上(空)	47	-	着地6	-	+7	硬直差は最低空時のもの		VP特性でGRD吸収量が増加
(空中)この辺に仕掛けておこうかな?(A・インクリース)	空中\↙←+A	0	-	-	-	着地12	-	-			
(空中)この辺に仕掛けておこうかな?(B・インクリース)	空中\↙←+B	0	-	-	-	着地12	-	-			
(空中)この辺に仕掛けておこうかな?(C・インクリース)	空中\↙←+C	0	-	-	-	着地12	-	-			
僕の一部分になりなよ	←↙\↘→+D	3150	不	9	30	52	90	-	1~9全/10~38打撃	投	
終わらない悪夢	A+B+C+D	3756	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	6	2	13	20	-3			
立ちB		480	上	10	3	18	30	-5			
立ちC		1071	上/下	12	4(9)3	15	42	-2			
立ちC(インクリース)		1194	上/下	12	4(16)3	17	51	-2			
しゃがみA		150	下	6	2	14	21	-4		足元	
しゃがみB		490	上	9	3	18	29	-5		足元	
しゃがみC		600	下	11	4	24	38	-10		足元	
ジャンプA		140	中	8	4	11	22	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		420	中	10	2	22	33	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		590	中	13	4	14	30	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)		750	中	20	4	16	39	-		頭	動作後は空中で行動可 ↓を入力しながらと前方向に移動しながら攻撃を出す
ダッシュB		749	上	14	4(4)6	22	49	-9	9~13足元/20~27頭		
ダッシュB(インクリース)		840	中	30	6	30	65	-18	9~13足元/28~35頭		
ダッシュC		540	上	12	6	24	41	-9			
←+B		480	上	15	2	35	51	-19			
↓+C		600	下	17	10	22	48	-14		足元	
J↓+B		320	中	8	4	29	40	-		頭	
J↓+B(インクリース)		420	中	15	3	29	46	-		頭	
J←+B		470	中	10	2	12	23	-		頭	
B>B		480	上	12	4	24	39	-10			
衝動フラストレート	B+C	1122	上/上(空)	17	9(6)5	19	55	-6	10~25頭		
衝動フラストレート(インクリース)	B+C	1850	上/上(空)	17	27(5)5	19	72	-6	10~43頭		
衝動フラストレート(ヴァーバル)	B+C	1122	上/上(空)	13	9(6)5	19	51	-6	7~21頭		VP特性で性能変化
衝動フラストレート(ヴァーバル・インクリース)	B+C	1850	上/上(空)	13	27(5)5	19	68	-6	7~39頭		
残響リーテレート	←+B+C	853~930	上	11	2(7)2(14)2	20	57	-3			追加入力のタイミングでダメージ変動
追加入力(A)	A	400	上	12	3	20	34	-5			
追加入力(B)	B	800	中	15	4	22	40	-8			
追加入力(C)	C	769~872	上	9	2(8)2(8)3	29	70	-12			追加入力のタイミングでダメージ変動
投げ	A+D	1635	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
滑走アフリクト(A)	↓↘→+A	800	上(空)	18	-	-	48	-2		弾	硬直差は密着からガードさせた場合のもの
滑走アフリクト(A・インクリース)	↓↘→+A	928	上(空)	25	-	-	59	+1		弾	硬直差は密着からガードさせた場合のもの
滑走アフリクト(B)	↓↘→+B	800	上(空)	14	-	-	50	-8		弾	硬直差は密着からガードさせた場合のもの
滑走アフリクト(B・インクリース)	↓↘→+B	1206	上(空)	21	-	-	61	-5		弾	硬直差は密着からガードさせた場合のもの
滑走アフリクト(EX)	↓↘→+C	1560	上(空)	9	-	-	39	+19	1~3投	弾	硬直差は密着からガードさせた場合のもの
(空中)滑走アフリクト(A)	空中↓↘→+A	800	上(空)	16	-	着地8	-	-21		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)滑走アフリクト(B)	空中↓↘→+B	800	上(空)	16	-	着地8	-	±0		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)滑走アフリクト(EX)	空中↓↘→+C	1560	上(空)	8	-	着地8	-	+28		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
誘導アSEND(A)	→↓↘+A	1224	上	9	12	27	47	-8	5~15頭/1~15空突	弾	
誘導アSEND(B)	→↓↘+B	1314	上	11	12	27	49	-8	7~17頭・空突	弾	
誘導アSEND(EX)	→↓↘+C	1921	上	9	12	42	62	-19	1~15全	弾	
調律サティスファクト(A)	↓↙←+A	610	上	12	6	24	41	-5			
追加入力(A版からの派生)	←+AorBorC	1202	上	11	4(14)5	33	66	-16			
調律サティスファクト(B)	↓↙←+B	610	上	10	6	29	44	-10	7~15頭/5~15空突		
追加入力(B版からの派生)	←+AorBorC	1202	上	10	4(14)5	31	63	-14	3~13頭・空突		
調律サティスファクト(EX)	↓↙←+C	1917	上	9	6(12)5(9)4	30	74	-9	1~3投		
抑制リトリクト(A)	↓↓+A	1203	上/上(空)	25	12	29	65	-28	1~7投	弾	
抑制リトリクト(B)	↓↓+B	1435	上/上(空)/上(空)	28	14	29	70	-15	1~10投	弾	
抑制リトリクト(EX)	↓↓+C	1951	中/中/上(空)	23	12	30	64	-16	1~6投	弾	
(空中)抑制リトリクト(A)	空中↓↓+A	1039	上/上(空)	21	12	着地11	-	-24		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)抑制リトリクト(B)	空中↓↓+B	1269	上/上(空)/上(空)	28	14	着地11	-	-18		弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
(空中)抑制リトリクト(EX)	空中↓↓+C	1680	中/中/上(空)	20	12	着地11	-	-13	1~3投	弾	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの
拘束ピアティチュード	←↓↘→+D	3133	上	13	8(27)3(4)13	30	97	-22	1~31全/32~59打撃		
完全征服サービチュード	A+B+C+D	3760	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考	
立ちA		190	上	5	2	12	18	-1				
立ちB		510	上	7	5	16	27	-5				
立ちC		710	上	11	3	19	32	-4				
立ちC(インクリース)		780	上	21	4	23	47	-1				
しゃがみA		180	下	5	2	12	18	-1		足元		
しゃがみB		480	下	6	6	14	25	-4		足元		
しゃがみC		620	上	13	3	20	35	-5				
ジャンプA		150	中	7	3	14	23	-		頭	動作後は空中で行動可	
ジャンプB		450	中	8	5	15	27	-		頭	動作後は空中で行動可	
ジャンプC		620	中	12	4	18	33	-		頭	動作後は空中で行動可	
ジャンプC(インクリース)		780	中	19	4	20	42	-		頭	動作後は空中で行動可	
ダッシュB		707	上/下	8	19	15	41	-7		足元	15F以降下段判定	
ダッシュC		980	中	26	6	34	65	-5	8~31足元			
\+B		650	上	13	11	12	35	-7	10~21足元			
\+C		612	上	9	2	22	32	-6	7~10頭			
JA>JA		719	上	5	2(4)2(2)4(3)	15	38	-		頭	動作後は空中で行動可	
B>B		790	上(空)	16	4	28	47	-14		弾	3~19弾相殺	
ミカちゃんクラッシュ	B+C	855	上	21	9	49	78	-23	1~4投			
ミカちゃんクラッシュ(インクリース)	B+C	1222	中/上(空)	29	8	49	85	-23	1~4投			
ミカちゃんクラッシュ(ヴォーバル・インクル)	B+C	1222	中	26	8	49	82	-23	1~4投			
(空中)ミカちゃんクラッシュ	空中B+C	855	上	15	着地まで+着地後12	57	-	-31		頭		
(空中)ミカちゃんクラッシュ(インクリース)	空中B+C	1222	中	29	着地まで+着地後12	57	-	-31		頭		
(空中)ミカちゃんクラッシュ(ヴォーバル・インクル)	空中B+C	1222	中	26	着地まで+着地後12	57	-	-31		頭		
投げ	A+D	1720	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ	
ミカちゃんミサイル(A)	\>→+A	750	上(空)	16	20	14	49	-12			動作後は空中で行動可 動作終了後は空中で行動可能 何もせずに着地すると着地硬直発生	
ミカちゃんミサイル(B)	\>→+B	750	上(空)	13	16	4(着地9)	32	-2				
ミカちゃんミサイル(EX)	\>→+C	800	上(空)	5	20	17	41	-15	1~3投			
(空中)ミカちゃんミサイル(A)	空中\>→+A	750	上(空)	16	20	着地16	-	-26		空突	全体と硬直差は密着から最低空で出した場合のもの	
(空中)ミカちゃんミサイル(B)	空中\>→+B	750	上(空)	16	16	着地16	-	-2		空突	全体と硬直差は密着から最低空で出した場合のもの	
(空中)ミカちゃんミサイル(EX)	空中\>→+C	800	上(空)	5	20	着地13	-	-19		空突	全体と硬直差は密着から最低空で出した場合のもの	
ミカちゃん追撃ミサイル(8)	\>+AorBorC	750	上(空)	9	10	6(着地15)	24	-		空突	動作終了後は空中で行動可能 何もせずに着地すると着地硬直発生	
ミカちゃん追撃ミサイル(7or9)	\>or^+AorBorC	750	上(空)	12	12	6(着地15)	29	-		空突	動作終了後は空中で行動可能 何もせずに着地すると着地硬直発生	
ミカちゃん追撃ミサイル(4or6)	←or→+AorBorC	750	上(空)	12	16	着地15	-	-		空突		
ミカちゃん追撃ミサイル(1or3)	∠or>+AorBorC	750	上(空)	12	16	着地15	-	-		空突		
ミカちゃん追撃ミサイル(2)	\>+AorBorC	750	上(空)	12	16	着地15	-	-		空突		
ミカちゃん追撃ミサイル(EX・8)	\>+AorBorC	750	上(空)	8	16	7(着地12)	30	-		空突	動作終了後は空中で行動可能 何もせずに着地すると着地硬直発生	
ミカちゃん追撃ミサイル(EX・7or9)	\>or^+AorBorC	750	上(空)	10	16	6(着地12)	31	-		空突	動作終了後は空中で行動可能 何もせずに着地すると着地硬直発生	
ミカちゃん追撃ミサイル(EX・4or6)	←or→+AorBorC	750	上(空)	10	16	着地12	-	-		空突		
ミカちゃん追撃ミサイル(EX・1or3)	∠or>+AorBorC	750	上(空)	10	16	着地12	-	-		空突		
ミカちゃん追撃ミサイル(EX・2)	\>+AorBorC	750	上(空)	10	16	着地12	-	-		空突		
ミカちゃんトルネード(A)	→\>+A	952	上	7	12	21	39	-2	3~14頭/1~14空突			
ミカちゃんトルネード(B)	→\>+B	1020	上	9	12	26	46	-7	4~18頭/1~18空突			
ミカちゃんトルネード(EX)	→\>+C	1720	上	7	36	44	86	-51	1~6全/7~14打撃			
ミカちゃんトルネード(EX・派生版)	→\>+C	1720	上	7	36	24	66	-7	1~6全/7~14打撃			
ミカちゃんツイスター(A)	A	967	上	4	24	32	59	-24	1~13弾・頭・空突		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの	
ミカちゃんツイスター(B)	B	967	上	4	24	33	60	-25	1~13弾・頭・空突		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの	
(空中)ミカちゃんツイスター(A)	空中→\>+A	994	上	7	24	着地15	-	-36		空突	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの	
(空中)ミカちゃんツイスター(B)	空中→\>+B	994	上	8	24	着地15	-	-36		空突	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの	
(空中)ミカちゃんツイスター(EX)	空中→\>+C	1787	上	8	36	着地31	-	-50	1~3投/8~43弾	空突	硬直差はジャンプの昇りから最速で出した場合のもの	
ミカちゃんヒップアタック	1回転+C	2047~2545	不	3	1	53	56	-	1~3投	投	追加力のタイミングでダメージ変動	
ミカちゃんキャノン(A)	\>←+A	1350	上	9	9	20	37	-	1~17投	投	着地前の攻撃判定(9~15F)は連続技中のみヒットする 投げ無敵時金投げ VP特性で受け身が取られにくく変化 着地前の攻撃判定(17~26F)は連続技中のみヒットする	
ミカちゃんキャノン(B)	\>←+B	1620	上	17	12	20	48	-	1~28投	投	投げ無敵時金投げ VP特性で受け身が取られにくく変化	
ミカちゃんキャノン(EX)	\>←+C	2080	上	6	※13	着地まで+着地後2	20	38	-	3~着地後2まで足元	投	着地前の攻撃判定は連続技中のみヒット。※は非連続技時 着地前の持続は相手との距離によって変わる 投げ無敵時金投げ VP特性で受け身が取られにくく変化
ミカちゃんレボリューション	←∠\>→+D	3140	上/中	11	12(20)12	53	107	-42	1~22全/23~31投			
ミカちゃんギャラクシー	A+B+C+D	3750	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全			

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	5	2	12	18	-2			
立ちB		480	上	7	3	18	27	-5			
立ちC		680	上	12	4	24	39	-10			
立ちC(インクリース)		780	上	20	4	27	50	-13			
しゃがみA		150	下	5	2	12	18	-2		足元	
しゃがみB		490	下	9	2	19	29	-5		足元	
しゃがみC		620	下	9	5	18	31	-5		足元	
ジャンプA		140	中	8	3	17	27	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		420	中	9	4	18	30	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB(インクリース)		650	中	17	4	18	38	-		頭	動作後は空中で行動可※着地するので基本不可 12~20弾属性相殺判定あり
ジャンプC		590	中	12	3	18	32	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)		750	中	20	3	18	40	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		610	上	9	2	13	23	-3			
ダッシュB(剣強化中)		654	上	9	2	13	23	-2			
ダッシュC		850	下	10	3	26	38	-11		足元	
ダッシュC(剣強化中)		901	下	10	3	26	38	-9		足元	
この犬が!	↓+A+D	1294	下	10	3	17	29	-2			
この犬が!(インクリース)	↓+A+D	1362	下	10	3	17	29	-2			
この犬が!(インクリース・剣強化中)	↓+A+D	1498	下	10	3	17	29	-2			
→+B		1087	上	8	2/8/3	24	44	-9			
→+C		690	中	24	4	19	46	-5	10~27足元		持続1~2Fは連続技中のみヒットする。 通常は持続3~4Fのみヒットする。
↑+C		660	上	9	3	26	37	-11	7~11頭		
J↑+C		650	上	14	着地まで	着地13	-	-2		頭	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シルトツアック	B+C	720	上	15	2	27	43	-2	3~16弾		3~16弾属性相殺判定あり 飛び道具を相殺すると動作終了まで弾属性無敵 ローエンガルデで強化中は7~14打撃相殺判定あり
シルトツアック(インクリース)	B+C	1050	中	28	2	36	65	-10	3~29弾		3~29弾属性相殺判定あり 飛び道具を相殺すると動作終了まで弾属性無敵 ローエンガルデで強化中は7~27打撃相殺判定あり
投げ	A+D	1644	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
投げ(インクリース)	A+D	1684	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
投げ(インクリース・剣強化中)	A+D	1703	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
クーゲルブリッツ(A)	↓↘→+A	1200	上	10	16	25	50	-5	10~25足元		
クーゲルブリッツ(A・剣強化中)	↓↘→+A	1236	上	10	16	25	50	-5	10~25足元		
クーゲルブリッツ(B)	↓↘→+B	1258	上	10	12	35	56	-14	4~21頭		硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
クーゲルブリッツ(B・剣強化中)	↓↘→+B	1294	上	10	12	35	56	-14	4~21頭		硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
クーゲルブリッツ(EX)	↓↘→+C	1890	上	7	12	38	56	-22	1~3投/3~21頭		硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
ツェアラージェン(クーゲルブリッツ派生)	AorBorC	576	上(空)	7	9	着地9	-	-20			硬直差はA版からの派生で出した場合のもの
ツェアラージェン(クーゲルブリッツ派生・剣強化中)	AorBorC	727	上(空)	7	15	着地9	-	-15			硬直差はA版からの派生で出した場合のもの 使用後、剣強化状態終了
バツケンローダー(A)	→↓↘+A	1244	上	5	19	34	57	-26	9~18空突/9~18頭		硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
バツケンローダー(B)	→↓↘+B	1520	上	5	18	36	58	-33	12~22空突・頭		硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
バツケンローダー(EX)	→↓↘+C	1854	上	3	21	44	86	-39	1~6全/7~18打撃		硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
シュトルムブレハ(A)	↓↙←+A	700	上	12	9	14	34	-5			硬直差は密着からガードさせた場合のもの
シュトルムブレハ(A・盾強化中)	↓↙←+A	700	上	12	9	14	34	±0	4~20弾無敵		7~11打撃相殺判定あり 硬直差は密着からガードさせた場合のもの 使用後、盾強化状態終了
シュトルムブレハ(A・インクリース)	↓↙←+A	1410	上	22	9	19	49	-3			硬直差は密着からガードさせた場合のもの
シュトルムブレハ(A・インクリース・盾強化中)	↓↙←+A	1410	上	22	9	19	49	+4	4~30弾無敵		7~21打撃相殺判定あり 硬直差は密着からガードさせた場合のもの 使用後、盾強化状態終了
シュトルムブレハ(B)	↓↙←+B	700	上	12	12	14	37	-8			硬直差は密着からガードさせた場合のもの
シュトルムブレハ(B・盾強化中)	↓↙←+B	700	上	12	12	14	37	-3	4~23弾無敵		7~11打撃相殺判定あり 硬直差は密着からガードさせた場合のもの 使用後、盾強化状態終了
シュトルムブレハ(B・インクリース)	↓↙←+B	1410	上	22	12	19	52	-6			硬直差は密着からガードさせた場合のもの
シュトルムブレハ(B・インクリース・盾強化中)	↓↙←+B	1410	上	22	12	19	52	+1	4~33弾無敵		7~21打撃相殺判定あり 硬直差は密着からガードさせた場合のもの 使用後、盾強化状態終了
シュトルムブレハ(EX)	↓↙←+C	1708	上	8	20	20	47	-6	1~3投/3~27弾		硬直差は密着からガードさせた場合のもの
ローエンシュナイデ	↓↓+A	0	-	-	-	-	37	-			使用後、剣強化 使用後、剣強化 VP特性で性能変化 ※剣強化時はVP特性で割りダメージが増加
ローエンシュナイデ(ヴォーバル)	↓↓+A	0	-	-	-	-	34	-			使用後、盾強化
ローエンガルデ(B)	↓↓+B	0	-	-	-	-	39	-			使用後、盾強化 VP特性で性能変化
ローエンガルデ(B・ヴォーバル)	↓↓+B	0	-	-	-	-	36	-			使用後、盾強化 VP特性で性能変化
ローエンガルデ(EX)	↓↓+C	1304	上	7	6	26	38	+9	1~3投		使用後、剣・盾強化
ローエンガルデ(EX・剣強化中)	↓↓+C	1550	上	7	6	26	38	+9	1~3投		ヒット後、時間経過で追加ダメージ発生(最大852) 使用後、剣・盾共に強化状態終了
シュトルムシュラク(A)	空中↓↘→+A	1420	上	12	着地まで+着地後2	36	-	-4		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(A・剣強化中)	空中↓↘→+A	1440	上	12	着地まで+着地後2	36	-	-4		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(A・インクリース)	空中↓↘→+A	1546	中	25	着地まで+着地後2	40	-	-8		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(A・インクリース・剣強化中)	空中↓↘→+A	1566	中	25	着地まで+着地後2	40	-	-8		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(B)	空中↓↘→+B	1420	上	12	着地まで+着地後2	38	-	-6		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(B・剣強化中)	空中↓↘→+B	1440	上	12	着地まで+着地後2	38	-	-6		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(B・インクリース)	空中↓↘→+B	1546	中	25	着地まで+着地後2	43	-	-11		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(B・インクリース・剣強化中)	空中↓↘→+B	1566	中	25	着地まで+着地後2	43	-	-11		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
シュトルムシュラク(EX)	空中↓↘→+C	1676	上	8	着地まで+着地後2	37	-	±0		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
ツェアラージェン(シュトルムシュラク派生)	AorBorC	576	上(空)	7	9	着地9	54	-26			
ツェアラージェン(シュトルムシュラク派生・剣強化中)	AorBorC	727	上(空)	7	15	着地9	54	-20			使用後、剣強化状態終了
ヒツツォフォーゲル	←↙↘+D	3241	上	10	19	57	85	-46	1~31全/32~43打撃		
メグドの天災	A+B+C+D	3760	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		368	上	6	2(6)2	11	26	-1			
立ちB		580	上	9	3	20	31	-7			HAVOC発生時、B>B>B>C>C>CまでHAVOC継続 ※全てのHAVOCはVP特性で初段ののけぞり時間が増加
立ちC		690	上	12	4	30	45	-16			HAVOC発生時、C>C>CまでHAVOC継続
立ちC(インクリース)		1807	中	29	5	32	65	-19			
しゃがみA		160	下	6	2	14	21	-4		足元	
しゃがみB		490	上	8	4	21	32	-9			
しゃがみC		700	下	12	3	32	46	-17		足元	HAVOC発生時、2+C>2+C>2+CまでHAVOC継続
しゃがみC(インクリース)		850	下	25	4	37	65	-18		足元	HAVOC発生時、2+C>2+C>2+CまでHAVOC継続
ジャンプA		150	中	7	4	14	24	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		510	中	11	3	15	28	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		610	中	12	4	20	35	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		660	上	11	7	9	26	-4	8~17足元		
ダッシュC		824	上	20	15	22	56	-9	11~34足元		
←+C		720	上	18	4	24	45	-4			
←+(インクリース)		900	中	27	4	29	59	-10			
↘+C		640	上	15	4	27	45	-13	4~14弾/8~18頭		
↘+(インクリース)		690	上	30	4	29	62	-15	4~29弾/8~33頭		
←+C		710	上	11	5	24	39	-6	7~15頭		11~15弾属性相殺判定あり
←+(インクリース)		790	上	20	5	27	51	-7	7~24頭		20~24弾属性相殺判定あり
JC>JC		480	上	11	3	27	40	-		頭	動作後は空中で行動可
B>B		900	上	11	4	15	29	-3	1~14足元		
B>B>B		1100	上	11	3	23	36	-8			
B>B>B>C		690	上	11	4	30	44	-16			
C>C		900	上	11	2	29	41	-6			
C>C>C		1400	上	15	4	26	44	-12			ヒット時GRD0.5個吸収
2C>2C		900	上	7	4	22	32	-8			
2C>2C>2C		1200	上	20	5	23	47	-8			ヒット時GRD0.5個吸収
回天旋	B+C	1372(通常ヒット時)/ 1893(HAVOC発生時)	下/上	10	23	42	74	-32	8~17頭		HAVOC発生時はヒット数増加 ダメージはHAVOC効果込みのもの
投げ	A+D	1610(通常ヒット時)/ 1792(HAVOC発生時)	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
三戒衛(A)	↓↘←+A	500	上	11	5	20	35	-7			HAVOC発生時、参之戒:穿と参之戒(裏):烈までHAVOC継続
三戒衛(B)	↓↘←+B	500	上	14	5	20	38	-7			HAVOC発生時、参之戒:穿と参之戒(裏):烈までHAVOC継続
三戒衛(B・インクリース)	↓↘←+B	1400	上	21	5	23	48	-10			
三戒衛(EX)	↓↘←+C	1971	上	8	8	36	51	-13	1~3投/3~15弾		
参之戒:碎	←+A	900	上	11	2	28	40	-5			
参之戒:穿	←+A	1250	上	16	12(6)8	34	75	-24			
参之戒(裏):断	←+BorC	900	上	12	2	23	36	-7			
参之戒(裏):烈	←+BorC	1100	上	12	4	38	53	-24			
連環蹴(A)	→↓↘+A	1402	上	7	6(6)6	24	48	-12	1~24頭・空突		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
連環蹴(B)	→↓↘+B	1550	上	8	6(6)6	24	49	-19	1~25頭・空突		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
連環蹴(EX)	→↓↘+C	1812	上	7	4(10)3(13)3	23	62	-8	1~6全/7~10打撃		硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
転律之構(A)	↓↘←+A						31	-			4~22当身投げ判定 自分がチェインシフトを発動した直後に出した場合、 1~23当身投げ判定
転律之構(A・反撃)	↓↘←+A	1015	上(空)	3	1	30	33	-13	1~33打撃		
転律之構(B)	↓↘←+B						39	-			7~16当身投げ判定
転律之構(B・反撃)	↓↘←+B	1319	上(空)	3	1	30	33	-13	1~33打撃		
転律之構(EX)	↓↘←+C						57	-			1~27当身投げ判定
転律之構(EX・反撃・CS後)	↓↘←+C	2022	上	3	4	24	30	-6	1~着地後11まで打撃		チェインシフト後に攻撃を受け止めた場合のもの
転律之構(EX・反撃)	↓↘←+C	1500	上	5	4	23	31	-6	1~着地まで打撃		
踏鳴(A)	↓↘+A	550	上	17	6	21	43	-2			
踏鳴(B)	↓↘+B	650	上	26	6	17	48	+2			
踏鳴(B・インクリース)	↓↘+B	900	上	38	6	17	60	+8			
踏鳴(EX)	↓↘+C	1308	上(空)	9	15	20	43	+4	1~3投		
新空尖(空中)(A)	空中↓↘←+A	850	上	12	着地まで	着地15	-	-2		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
新空尖(空中)(B)	空中↓↘←+B	850	上	14	着地まで	着地15	-	-2		空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
新空尖(空中)(EX)	空中↓↘←+C	1400	上	9	着地まで	着地15	-	+4	1~3投	空突	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出してガードさせた場合のもの
螺旋双掌打	←↘↘←+D	3160(初段ヒット時)/ 2112(初段空振り時)	上※/ 上(空)	8	1(初段のみ)	51	59	-17	1~12全/13~31投		硬直差は密着でガードさせた場合のもの ※初段のロック判定のみ空中ガード不能
狩魔之紋:異獄破頭衝	A+B+C+D	3750	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		180	上	6	2	13	20	-3			
立ちB		468	上	9	4	22	34	-5			
立ちC		580	上	12	4	21	35	-7			
しゃがみA		140	上	6	2	12	19	-2			
しゃがみB		490	下	10	3	18	30	-5		足元	
しゃがみC		620	下	11	4	25	39	-11		足元	
ジャンプA		140	中	8	5	14	26	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		420	中	11	4	17	31	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		613	中/中	12	3	19	33	-		頭	初段ガード後は上段 動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)		737	中/中	22	4	15	40	-		頭	初段ガード後は上段 動作後は空中で行動可
ダッシュB		960	上	16	2	23	40	-6	13~17頭		動作後は空中で行動可※着地するので基本不可
ダッシュC		896	上/上	14	4	24	41	-7			
フローズンロープ	→+B	780(1039)	上	31~43※	2	14~18※	45~63	+33			硬直差は密着でガードさせた場合のもの (0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの 距離が離れると発生遅く、硬直が増加 ヒットまたはガードさせた場合GRD吸収と相手に凍結を付与
→+C		780	上	13	4	25	41	-11	9~16頭		
→+C		744	上	15	4	25	43	-13			
(追加入力)	→+C>C	620	中	19	7	21	46	-7			肩相手には23Fにヒット 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの 動作後は空中で行動可※着地するので基本不可 ジャンプの昇りで出すと下方向のベクトルおよび着地硬直増加
空中→+B		520	上	12	5	12	28	±0			硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出して ハイドの立ち状態にガードさせた場合のもの
空中→+B(インクリース)		570	上	18	5	12	35	+5			動作後は空中で行動可※着地するので基本不可 ジャンプの昇りで出すと下方向のベクトルおよび着地硬直増加 硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出して ハイドの立ち状態にガードさせた場合のもの
B>B		760	上	10	2	24	36	-9			
フローズンクレーグ	B+C	770	上	12	4	37	52	-23	1~12打撃/7~13頭・空突		
フローズンクレーグ・バイセクト	AorBorC	770	上	16	7	37	59	-15			
投げ	A+D	1432	不	4	1	22	26	-			投 投げ無敵時金投げ
フローズンハイア(A)	↓→+A	818(990)	上(空)	14	-	-	47	-7			硬直差は密着からガードさせた場合のもの 0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの ヒットまたはガードさせた場合相手に凍結を付与
フローズンハイア(B)	↓→+B	1014(1252)	上(空)	34	-	-	61	+9			硬直差は密着からガードさせた場合のもの (0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの ヒットまたはガードさせた場合相手に凍結を付与
フローズンハイア(B・インクリース)	↓→+B	1014(1252)	上(空)	34	10	13	56	+14			0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの ヒットまたはガードさせた場合相手に凍結を付与
フローズンハイア(EX)	↓→+C	1681(1884)	上(空)	11	-	-	39	+17	1~3投		硬直差は密着からガードさせた場合のもの (0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの ヒットまたはガードさせた場合相手に凍結を付与
サーキュラスステップ(A)	↓↙+A	620	下	17	2	18	36	-2			足元
サーキュラスステップ(A・インクリース)	↓↙+A	650	下	21	3	17	40	-2			足元
サーキュラスステップ(B)	↓↙+B	740	上	13	2	23	37	-7	11~14頭・空突		
サーキュラスステップ(B・インクリース)	↓↙+B	780	上	25	2	23	49	-7	24~26頭/21~26空突		
サーキュラスステップ(C)	↓↙+C	984	上	19	3(6)2	20	49	-4	12~29足元		頭
サーキュラスステップ(C・インクリース)	↓↙+C	1032	中/中	29	3(2)2	20	55	-4	12~35足元		頭
サーキュラスステップ・アウトエッジ※1)	A	650	下	17	2	18	36	-2			足元 ※1 サークュラスステップ追加入力1回目の性能
サーキュラスステップ・アウトエッジ(インクリース・※1)	A	690	下	20	3	17	39	-2			足元 ※1 サークュラスステップ追加入力2回目の性能
サーキュラスステップ・クロスシークエンス※1)	B	780	上	14	2	23	38	-7	11~15頭・空突		足元 ※1 サークュラスステップ追加入力1回目の性能
サーキュラスステップ・クロスシークエンス(インクリース・※1)	B	820	上	24	2	23	48	-7	23~29頭/20~25空突		足元 ※1 サークュラスステップ追加入力1回目の性能
サーキュラスステップ・サーベントインテイル※1)	C	1021	上	12	3(4)3(6)2	20	49	-4	6~29足元		頭 持続の最初の3Fはやられ中のみヒット
サーキュラスステップ・サーベントインテイル(インクリース・※1)	C	1142	中/中	27	3(4)2	20	55	-4	6~35足元		頭 ※1 サークュラスステップ追加入力1回目の性能
サーキュラスステップ・ハイドブレイディング※1)	直前の技と同じボタン	744	下/下	9	3(2)15	16	53	-3			足元 ※1 サークュラスステップ追加入力1回目の性能
サーキュラスステップ・アウトエッジ※2)	A	994	下	17	2	18	36	-2			足元 ※2 サークュラスステップ追加入力2回目の性能
サーキュラスステップ・アウトエッジ(インクリース・※2)	A	1014	下	20	3	17	39	-2			足元 ※2 サークュラスステップ追加入力2回目の性能
サーキュラスステップ・クロスシークエンス※2)	B	1117	上	14	2	26	41	-10	11~15頭・空突		足元 ※2 サークュラスステップ追加入力2回目の性能
サーキュラスステップ・クロスシークエンス(インクリース・※2)	B	1137	上	24	2	26	52	-10	23~25頭/19~25空突		足元 ※2 サークュラスステップ追加入力2回目の性能
サーキュラスステップ・サーベントインテイル※2)	C	1369	上	12	3(4)3(6)2	30	59	-14	6~29足元		頭 持続の最初の3Fはやられ中のみヒット
サーキュラスステップ・サーベントインテイル(インクリース・※2)	C	1436	中/中	25	3(6)2	30	653	-14	6~35足元		頭 ※2 サークュラスステップ追加入力2回目の性能
サーキュラスステップ・ハイドブレイディング※2)	直前の技と同じボタン	738	下/下	7	3(2)15	21	56	-8			足元 ※2 サークュラスステップ追加入力2回目の性能
スノーブッサム(A)	↓ ↓ +A	646(903)	上(空)	64	-	-	44	-			弾 28~108段置いた飛び道具に弾属性相殺判定あり (0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの
スノーブッサム(B)	↓ ↓ +B	646(903)	上(空)	52	-	-	51	-			弾 16~96段置いた飛び道具に弾属性相殺判定あり (0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの
スノーブッサム(EX)	↓ ↓ +C	1419(1634)	上(空)	94	-	-	34	-	1~3投		弾 21~175段置いた飛び道具に弾属性相殺判定あり (0のダメージは凍結状態の相手にヒットさせた場合のもの
フローズンバイン	→ ↓ +C	1952(2143)	上	28	7	27	61	+32	1~3投		弾 ヒットまたはガードさせた場合GRD吸収と相手に凍結を付与
ヘルストーム	→ ↓ ↘ +D	3024	上(空)	15	5(5)150	54	228	-30	1~179全		
コンピュータの水溜	A+B+C+D	3750	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無効	属性	備考
立ちA		160	上	5	2	12	18	-2			VP特性で連打キャンセル可能
立ちB		420	上	8	4	18	29	-6			
立ちC		580	上	13	4	23	39	-11			
立ちC(インクリース)		720	上	24	4	21	48	-7			
しゃがみA		140	下	6	2	12	19	-2		足元	VP特性で連打キャンセル可能
しゃがみB		360	下	7	4	20	30	-8		足元	
しゃがみC		641	下/下	13	2(6)4	17	41	-5		足元(初段のみ)	
ジャンプA		140	中	8	8	9	24	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		370	中	10	5	15	29	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		510	中	12	5	20	36	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)		975	中	19	4	20	43	-		頭	動作後は空中で行動可
(地上アサルト)ジャンプC(インクリース)		750	中	19	4	20	43	+14		頭	硬直差は地上アサルトから 最速でガードさせた場合のもの
ダッシュA		640	上	11	4	13	27	-5	10~14足元		
ダッシュC		860	上/中	10	4(10)8	15	46	-5	8~14足元		初段ガード後は上段
空中バックダッシュ	空中←←←	0	-	-	-	着地4	16	-			17Fから空中で行動可能
→+B		615	中	26	2	25	52	-9			
→+B(インクリース)		950	中	33	8	19	59	-9	26~34足元		
↘+C		450	上	9	2	26	36	-10	7~10頭		
↘+C(インクリース)		520	上	18	2	26	45	-10	17~19頭		
J↓+B		350	上	12	着地まで	着地11	-	±0		頭	硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
J↓+B(インクリース)		550	上	19	着地まで	着地8	-	+2		頭	硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
C>C		450	下	22	5	17	43	+3		足元	
エーテライト・シフト	B+C	798	上	11	4(4)5	19	42	-6	11~21頭		
エーテライト・シフト(インクリース)	B+C	1142	上	22	3(7)4	26	61	-1	22~34頭		
投げ	A+D	1621	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
(空中)投げ	空中A+D	1160	不	2	1	着地7	-	-			
ホローポイント(A)	↓↘→+A	650	上(空)	11	2	30	42	-3		弾	
ホローポイント(A・インクリース)	↓↘→+A	820	上(空)	24	-	-	56	-4		弾	
ホローポイント(A・強化)	↓↘→+A	850	上(空)	11	2	26	38	+1		弾	
ホローポイント(A・強化・インクリース)	↓↘→+A	820	上(空)	21	-	-	46	+3		弾	
ホローポイント(B)	↓↘→+B	884	上(空)	13	2(7)2(10)2	33	68	-6		弾	
ホローポイント(B・インクリース)	↓↘→+B	820	上(空)	24	-	-	58	-6		弾	着弾部分の硬直差は-2
ホローポイント(B・強化)	↓↘→+B	1208	上(空)	13	2(7)2(10)2	28	63	-1		弾	
ホローポイント(B・強化・インクリース)	↓↘→+B	820	上(空)	24	-	-	52	±0		弾	
ホローポイント(EX)	↓↘→+C	1539	上(空)	12	22	44	77	-12		弾	リロード時、強化成功で硬直-4~-8
ホローポイント(EX・強化)	↓↘→+C	1845	上(空)	12	22	44	77	-12		弾	リロード時、強化成功で硬直-4~-8 最大強化は全弾が強化時の場合 リロード時、強化成功で硬直-4~-8
ホローポイント(EX・最大強化)	↓↘→+C	2387	上(空)	12	26	44	81	-12		弾	
エーテライト・エア(A)	→↓↘+A	1452	上	5	17	28	49	-15	1~16頭・空突		
エーテライト・エア(B)	→↓↘+B	1712	上	5	19	34	57	-25	1~13全/10~23頭・空突		
エーテライト・エア(EX)	→↓↘+C	1992	上	3	17(5)8	42	74	-29	1~27全		ダメージのみヒット時のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
エーテライト・グラウンド(A)	↓↙←+A	800	下	13	4	24	40	-8		足元	ダメージのみヒット時のもの
エーテライト・グラウンド(B)	↓↙←+B	960	下	18	4	27	48	-11		足元	ダメージのみヒット時のもの
エーテライト・グラウンド(EX)	↓↙←+C	1850	下(空)	10	7	22	38	-9		足元	ダメージのみヒット時のもの
カッティング・シーク(A)	←↓↙+A	0		0		0	30	±0	4~21弾/8~21投		
カッティング・シーク(B)	←↓↙+B	931	上	25	2(2)3	26	57	-11	6~24弾/10~20投		
カッティング・シーク(EX)	←↓↙+C	1696	上	7	13	34	53	-20	1~3全/4~19打撃		
威嚇射撃(A)	↓↓+A	800	下	10	2	26	37	-1		弾	
威嚇射撃(A・強化)	↓↓+A	1100	下	10	2	26	37	-1		弾	
威嚇射撃(B)	↓↓+B	1085	上	17	28(1)2	19	66	+8		弾	
威嚇射撃(B・強化)	↓↓+B	1422	上	17	28(1)2	0	66	+8		弾	
リロード	↓↓+C	0		0		0	44	±0			弾未使用時は全体30 リロード時、強化成功で硬直-4~-8、GRD増加
(空中)エーテライト・エア(A)	空中→↓↘+A	1560	上	7	10	11着地6	28	+2	5~17頭/5~17空突		
(空中)エーテライト・エア(B)	空中→↓↘+B	1798	上	7	14	着地11	54	-25	1~20頭・空突		
(空中)エーテライト・エア(EX)	空中→↓↘+C	1992	上	5	16(5)8	42	76	-32	1~28全	1~3投	ダメージのみヒット時のもの 硬直差は立ち状態のハイドに最低空でガードさせた場合のもの 全体は最低空で出した場合のもの
スライド・エア(A)	空中↓↙←+A	1500	上	12	着地まで	着地10	-	+7		空突	硬直差は最低空でガードさせた場合のもの
スライド・エア(B)	空中↓↙←+B	1280	不	28	着地まで	着地19	-	-		空突・投	
スライド・エア(EX)	空中↓↙←+C	1938	上	10	着地まで	着地9	-	+8		空突	硬直差は最低空でガードさせた場合のもの
パレルレブリカ	←↙↓↘+D	3063	上	12	-	-	104	-22	1~31全/32~45打撃		
トライヘルメス・ブラックランド	A+B+C+D	3750	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		

技名	コマンド	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA		190	上	5	2	12	18	-1			
立ちB		510	上	7	3	16	25	-3			
近距離立ちB		510	上	7	4	12	22	±0			
立ちC		690	上	10	4	21	34	-7	7~13頭		
近距離立ちC		736	上	9	5	12	25	+1			
しゃがみA		180	下	5	2	12	18	-1		足元	
しゃがみB		490	下	8	5	11	23	±0		足元	
しゃがみC		680	下	11	5	19	34	-6		足元	
ジャンプA		150	中	7	7	6	19	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB		510	中	10	6	15	30	-		頭	動作後は空中で行動可
垂直ジャンプB		456	中	8	2	19	28	-		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC		650	中	12	4	15	30	-		頭	動作後は空中で行動可
垂直ジャンプC		736	中	10	3	14	26	-		頭	動作後は空中で行動可
ダッシュB		650	上	10	2	12	23	-2			
ダッシュC		880	上	11	4	18	32	-4			
→+B		736	中	25	2	22	48	-6			
→+C		1210	上	10	3	29	41	-16	7~12頭		
J→+C		620	中	13	4	着地まで+着地硬直4	-	-2		頭	
J→+C(インクリース)		680	中	18	4	着地まで+着地硬直4	-	+2			硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出てガードさせた場合のもの
J↓+C		850	上	17	着地まで+着地後1	13	-	-1	17~着 足元	頭	硬直差は密着でジャンプの昇りから最速で出てガードさせた場合のもの
A>A		190	上	7	4	15	25	-6			
2A>2A		180	下	5	2	12	18	-1		足元	
攻性防禦(立)	B+C						36				1~13当身、VP時1~14当身
攻性防禦(屈)	↓+B+C						36				1~13当身、VP時1~14当身
攻性防禦(空中)	空中B+C					着地12	36			頭	1~13当身、VP時1~14当身
攻性防禦(立)反撃		736	上	6	4	20	29	-6	1~29打撃		VP特性でダメージ補正が25%向上
攻性防禦(屈)反撃		736	上	6	4	20	29	-6	1~29打撃		VP特性でダメージ補正が25%向上
攻性防禦(空中)反撃		736	上	6	4	20	29	-	1~23打撃		VP特性でダメージ補正が25%向上
投げ	A+D	1632	不	4	1	22	26	-		投	投げ無敵時金投げ
空中投げ	空中A+D	1100	不	3	1	着地11	-	-		投	
電光弾(A)	↓↘→+A	925	上(空)	12	-	-	44	-6		弾	硬直差は密着から出してガードさせた場合のもの
電光弾(B)	↓↘→+B	925	上(空)	12	-	-	46	-6		弾	硬直差は密着から出してガードさせた場合のもの
電光弾(EX)	↓↘→+C	1520	上(空)	7	-	-	40	+10	1~3投	弾	硬直差は密着から出してガードさせた場合のもの
徹甲脚(A)	↓↘→+A	736	上	11	4	14	28	-2	11~14足元		
徹甲脚(A・インクリース)	↓↘→+A	1220	上	14	4(6)6	22	51	-10	13~34足元		
徹甲脚(B)	↓↘→+B	1544	上/上/中	9	3(6)5(4)4	18	48	-4	9~30足元		
徹甲脚(EX)	↓↘→+C	1894	上	7	40(6)3	31	86	-16	1~3投/3~55弾		
人間追迫(A)	↓↘→+A	1360	上	5	7	29	40	-18	1~8投/1~11頭・空突		
人間追迫(B)	↓↘→+B	1773	上	5	14	39	55	-29	1~8全/9~12打撃/9~16頭・空突		
人間追迫(EX)	↓↘→+C	1947	上	5	6(2)2(4)3(3)4	29	57	-31	1~4全/5~21打撃		
(空中)電光弾(A)	空中↓↘→+A	736	上(空)	14	-	着地10	-	-3		弾	硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
(空中)電光弾(B)	空中↓↘→+B	736	上(空)	14	-	着地12	-	-10		弾	硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
(空中)電光弾(EX)	空中↓↘→+C	1520	上(空)	7	-	着地12	-	+8	1~3投	弾	硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
(空中)徹甲脚(A)	空中↓↘→+A	536	上	8	7	着地8	-	-6			硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
(空中)徹甲脚(B)	空中↓↘→+B	1235	上/上/中	9	3(8)2(9)4	着地12	-	-4			硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
(空中)徹甲脚(EX)	空中↓↘→+C	2091	上/中※	8	40(8)4(2)4	着地まで+着地硬直16	-	-9	1~3投/4~52弾		硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの 最終段のみ中投
神風	→↘↓↘→+D	3919	上(空)	13	4(4)8	36	64	-18	1~28全/29~31投		
桜花改	A+B+C+D	4010	上(空)	15	6	47	67	-25	1~26全		