

BOOKS for PSP [プレイステーションポータブル]

ソウルキャリバー Broken Destiny コンプリートガイド

# SOUL CALIBUR

## Broken Destiny

COMPLETE GUIDE



**PSP版**

# ソウルキャリバー

Broken  
Destiny



霊剣と邪剣に導かれた全28キャラクターのすべてを

# 独占完全攻略!!

武器・パーツの入手法も完全公開!

ゲーマガ

SoftBank  
Creative

BOOKS for PSP

ソウルキャリバー Broken Destiny コンプリートガイド

SoftBank  
Creative

BOOKS for PSP [プレイステーションポータブル]

ソウルキャリバー Broken Destiny コンプリートガイド

# SOUL CALIBUR

## Broken Destiny

### COMPLETE GUIDE

BOOKS for PSP  
ソウルキャリバー  
Broken Destiny  
コンプリートガイド



SoftBank  
Creative

SoftBank  
Creative



全ハード対応!! 世界一濃い

ゲーム情報誌

# ゲームマガ



毎月30日発売!!

BOOKS for PSP 「プレイステーションポータブル」



ソウルキャリバー  
Broken Destiny  
コンプリートガイド





# SOUL CALIBUR

## Broken Destiny

### COMPLETE GUIDE

ソウルキャリバー Broken Destiny コンプリートガイド

BOOKS for PSP 「プレイステーション・ポータブル」

## STORY

[歴史に選ばれて 人は戦士となり歴史に刻まれて 戦士は英雄となる]  
……14世紀頃の吟遊詩人歌

[歴史と世界を越え、永遠に語り継がれる剣と魂の物語]  
……中世末期の物語 作者不明

邪剣と称され、世界中に伝説を残す魂喰らいの剣、ソウルエッジ。  
邪剣による災いを食い止めることを宿命づけられた、世に知られざる霊剣、ソウルキャリバー。

二本の剣は、数千年をかけて幾度も戦ってきた。  
……そして十六世紀の終わり、それぞれの剣は類似希なる使い手を得る。  
ソウルキャリバーと魂を共有するジークフリート。  
そしてソウルエッジそのものと言えるナイトメア。

その力を感じ取り、数多の戦士達が決戦の地たる魔都オストラインスブルクへと集う。  
邪剣に魅せられた者、人生を狂わされた者、霊剣に導かれた者、みずからの意志で戦いに飛び込む者、  
そして双極の剣によって永き眠りから解き放たれた者……。  
幾重もの運命の糸が織り上げる物語。双極の剣の決着の時は、もう間近に迫っていた。

[われわれのうちに存在するものはすべて同一なり。生と死、醒と睡、若と老]  
……ヘラクレイトス「語録」

## SOULCALIBUR Broken Destiny COMPLETE GUIDE

ソウルキャリバー Broken Destiny  
コンプリートガイド

## CONTENTS

### SYSTEM GUIDE

#### システムガイド

ゲームモード	004
画面の見方とルール	005
基本操作	006
打撃技	007
投げ技	010
移動	011
ダウンと起き上がり	012
受け身と空中制御	013
ガードインパクト	014
ソウルゲージ	015
ステージ解説	016
クリエイション	018

### CHARACTER

#### キャラクター紹介

キャラクター紹介の見方	020
ダンビエル	022 技 168
ナイトメア	026 技 169
ジークフリート	030 技 170
ヒルダ	034 技 172
ティア	038 技 173
アイヴィー	042 技 175
アスタロス	046 技 177
ヴォルド	050 技 179
御剣	054 技 180
タキ	058 技 182
カサンドラ	062 技 183
マキシ	066 技 185
シャンファ	070 技 186

キリク	074 技 188
セルバンテス	078 技 189
雪華	082 技 190
ラファエル	086 技 191
リザードマン	090 技 192
ゾン・ミナ	094 技 193
ユンスン	098 技 194
タリム	102 技 195
吉光	106 技 197
ロック	110 技 199
エイミ	114 技 200
ソフィーティア	118 技 201
ザサラメール	122 技 202
アルゴル	126 技 204
クレイトス	130 技 205

設定イラスト集①	134
設定イラスト集②	167

### TACTICS

#### 対CPU戦攻略

ガントレットモード攻略	136
トライアルモード攻略	149

### DATA

#### データ

パーツデータ	154
技データ	168
名声&称号&その他データ	206



# SYSTEM GUIDE

## システムガイド

ゲームシステムの根幹をなす基本情報を詳細に解説。ここでソウルキャリアーの世界を知り尽くそう。



# ゲームモード

本作は対人戦用のモード以外にも、さまざまなモードが存在する。  
各ゲームモードの内容と楽しみ方をここで学んでおこう。

CPUキャラクターや友達と対戦する「QUICK MATCH」と「VERSUS」、特定条件下でCPUと戦う「THE GAUNTLET」、「TRIALS」が存在する。キャラクターの外見をカスタマイズする「CREATION」、技を自由に練習できる「TRAINING」も重要な。ほかに解放した名声(P.206)や戦績を確認できる「RECORDS」、操作方法などを変更する「OPTIONS」がある。



全画面のモードが存在する  
ゲームのモードは「メニュー」画面の「モード」から選ぶことができます。

## QUICK MATCH

クイックマッチ

CPUキャラクターと対戦する一人用モード。最初に自分のキャラクターを選択し、次に「BATTLE LOBBY」画面で表示されている称号(P.207)や戦績を参考に対戦相手を選択していこう。勝利後に対戦相手から奪える称号はパーサスモードで使用可能だ。

## TRIALS (P.149)

トライアルズ

連続技を決めたり、攻撃をガードしたときに獲得できるポイントを集めてスコアを稼ぎ、高得点を目指していく一人用モード。「TRIAL OF ATTACK」、「TRIAL OF DEFENCE」、「ENDLESS TRIAL」という、難易度やルールが異なる3つのルートが存在する。次々と出現するCPUキャラクターをなぎ倒し、すべてのルートでハイスコアを達成しよう。



「攻撃を当てる」、「攻撃をガードする」などの行動を成功させると、スコアにボーナスがつく。

## CREATION (P.018)

クリエイション

既存のキャラクターの色、武器をカスタマイズしたり、自分だけのオリジナルキャラクターを作成できるモード。名声を一定数解放したり、その他さまざまな条件を満たすことで、新しい武器やパーツを入手できる。

## THE GAUNTLET (P.136)

ガントレット

「相手の攻撃を回避する」「相手を一定時間以内にK.O.する」など、与えられたさまざまな課題に挑戦していくモード。プレイを進めていくことで、本作の操作方法や基本的な戦い方を一通り習得できる。また、チャプター間にノベルのようなキャラクター同士のかけ合いが挿入されており、プレイヤーを存分に楽しませてくれる。



全33チャプターと膨大なボリュームを誇る。さらに1チャプターに最大4つのミッションがある。

## VERSUS

パーサス

アドホック通信を利用して、本作のプレイヤー同士で対戦する対人戦専用モード。最初に対戦相手の検索を行い、次に「BATTLE LOBBY」画面に進もう。対戦相手がいる場合はこの画面に名前が表示されるので、選択して対戦を開始すること。

## TRAINING

トレーニング

キャラクターを選択し、CPUキャラクターを相手に、連続技や連係を練習するモード。CPUキャラクターのガード方法や移動方法、カウンターヒットの有無、ソウルゲージの状態などを詳細に設定可能。さまざまな条件の下で練習できる。

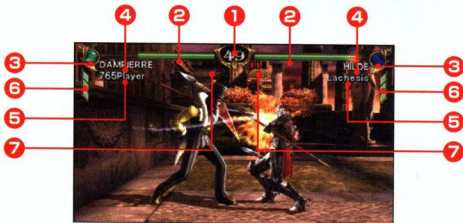


# 画面の見方とルール

ゲームルールの根幹をなす、勝利・敗北の条件から様々な情報を読み取れるゲーム画面の見方までをここで解説する。

## 画面の見方

### 対戦画面



- 1 タイム**：バトルの残り時間を示す。ゼロになるとタイムアップとなり、プレイ中のモードのルールに基づいて勝敗が決定される。
- 2 体力ゲージ (ライフバー)**：体力の残量を示す。相手の体力をゼロにすると、そのバトルは勝利となり、逆に自分の操作キャラの体力がゼロになると敗北となる。
- 3 ソウルゲージ**：キャラクターのソウルの状態を示す。通常は緑色だが、相手に攻撃すると青色に、相手に攻撃されると赤色に変色していく (P.015)。
- 4 キャラクター名**：使用キャラクターの名前。

- 5 プレイヤー名**：キャラクターを操るプレイヤー名。自分の操作キャラにはゲーム開始時に入力した名前が表示される。
- 6 アーマーインジケーター**：上段、中段、下段の3ヶ所に装備された防具の状態を示す。相手の攻撃を受け続け、防具が破壊されると破壊部位の部分が消滅する。
- 7 バトルカウント**：バトル取得数を示す。勝利することにカウントが赤く点灯し、規定数のバトルポイントを先に先取したほうが勝利となる。

## 勝敗のルール

本作の試合では、下記のいずれかの条件を満たすとそのバトルは勝利となり、勝利した側のバトルカウントがひとつ点灯する。なお、「互いの体力が同時にゼロになって相打ちになった場合」「タイムアップ時に両方のキャラクターの体力がまったく同じ場合」はドローとなり、両者のバトルカウントがひとつ点灯する。



本作最大の目的は対戦相手を倒し、勝利すること。さまたまなモドで鍛錬を積み、常勝を目標です。

### ●K.O.●

攻撃を的確にヒットさせ、相手の体力をすべて奪えば勝利となる。もっとも基本的な勝利条件だ。

### ●リングアウト●

相手キャラクターをリング外に落とすと、残り体力に関係なく勝利。逆に自分がリング外に落ちると敗北となる。

### ●タイムアップ●

タイムカウントがゼロになるとそのバトルが強制的に終了となり、体力の残量が多いほうが勝利となる。

### ●クリティカルフィニッシュ●

ソウルクラッシュ誘発時に (X + 田 + 田) を入力、または相手のソウルゲージが赤点滅の状態でも (X + B + K) を当てると勝利になる。

# 基本操作

キャラクターの基本的な操作方法を解説する。本作を十分に遊び尽くすために、全キャラクター共通となる操作方法、そしてコマンド表記を完全に理解しておこう。

本作では方向キー（アナログパッド）8方向+4ボタンを駆使してキャラクターを操作する。方向キーやボタンの入力方法には複数の入力法が存在するため、下記の表で基本的な操作方法を学んで

おこう。なお、本書ではこれらの表記に基づいてキャラクターの行動を解説しているため、うろ覚えは禁物だ。これらの表記をしっかりと頭に叩き込んでプレイしよう。

## ■コマンド表(技表)の見方

⇨	方向キーを矢印の方向に一瞬だけ入力することを示す。矢印の方向は $\begin{matrix} \nearrow \\ \downarrow \\ \leftarrow \\ \searrow \end{matrix}$ の8方向ある。
→	方向キーを矢印が指す方向に入力し続けることを示す。矢印の方向は上記と同じく $\begin{matrix} \nearrow \\ \downarrow \\ \leftarrow \\ \searrow \end{matrix}$ の8方向が存在する。方向キーを入力し続けると BWAY-RUN(P.O11)になる。
A	表記されているボタンを押す。Aが横斬り、Bが縦斬り、Kが蹴り、Gがガードを示す。
A+B	表記されているボタンを同時に入力する。
A	表記されているボタンを押し続ける、「ホールド」と呼ばれる入力方法。技によってはボタンを放した瞬間に攻撃が出るタイプも存在する。
A/B	ボタンを素早く連続して入力する、「スライド」と呼ばれる入力方法。A/Bの場合はA→Bと素早く入力することを指す。
☆	方向キーをニュートラル（方向キーに触れない）状態にすること。
A⇨	ボタンを押したあとに方向キーを入力するタイプの入力方法。「スライド」のように素早く入力する必要がある。
ジャスト	任意のボタンを特定のタイミングに合わせて入力する、もしくは一定時間の間に複数のコマンドを入力するものを指す。最速で入力が必要なものは「最速入力」と表記。
ディレイ	特定の技のつなぎを遅らせることを示す。A→Bとつなぐ場合は、Bを遅らせることによって攻撃のタイミングを変化させられる。

※方向キー入力はアナログパッド入力でも可

## ■基本操作のコマンド

攻撃		移動	
横斬り	A	ジャンプ	G↖or⇨
縦斬り	B	前/後ステップ	⇐or⇨
蹴り	K	横ステップ	⇨or⇩
投げ	A+G、B+G	BWAY-RUN	任意の方向キーを押し続ける
ガード		ダウン時の行動	
立ちガード	G	その場起き上がり	ダウン中に G
しゃがみガード	G↖or⇨or⇩	前転/後転起き上がり	ダウン中に ⇐or⇨
投げ投げ	投げられた瞬間に AorB	横転	ダウン中に ↑or↓
弾きと割き		起き上がり攻撃	ダウン中に AorBorK
上/中段弾き	相手の攻撃が当たる直前に ⇨G	受け身	
中/下段弾き	相手の攻撃が当たる直前に ↘G	前方受け身	地面に落ちる寸前に ⇨G
上/中段割き	相手の攻撃が当たる直前に ⇨G	後方受け身	地面に落ちる寸前に G/⇨G
中/下段割き	相手の攻撃が当たる直前に ⇨G	横受け身	地面に落ちる寸前に ⇨Gor⇩G
ジャストインパクト	相手の攻撃をぎりぎりまで引き付けてから各種弾きを成功	空中制覇	空中で攻撃を受けたあとに任意の方向キーを入力
リバーズインパクト	相手にガードインパクトされたあとに各種弾きを入力	クリティカルフィニッシュ	
特殊行動		クリティカルフィニッシュ	ソウルクラッシュ発生時に (A+G+K)/相手ソウルゲージ赤点減時に (A+G+K) を当てる
アクティブバージ	⇩⇩⇩(A+G+K)	※クリティカルフィニッシュ始動技 (A+G+K) については P.015 参照	



# 打撃技

ゲーム中、もっとも簡単かつ基本的な攻撃手段となる打撃技。  
これらの技の性能を十分に活かし切ることが、勝利への近道となる。

打撃技とは、武器や拳による対戦相手への直接的攻撃の総称。キャラクターによって見た目や攻撃判定は異なるが「横斬り」や「縦斬り」といった、打撃技に共通する特徴が存在する。本作でもっとも多用される打撃技の特性を知ること、より効率の良い攻撃と、より効率の良い守りを実践することが可能になるのだ。



打撃技にはキャラクターによってリーチ、攻撃速度など、さまざまな性能差が存在する。

## 攻撃属性

打撃技には5種類の攻撃属性が存在し、攻撃属性によりそれぞれガード方向が異なる(右表参照)。対人戦では「しゃがみガードができない中段攻撃」と「立ちガードができない下段攻撃」を使い分け、相手にガード方向を迷わせてダメージを与えるのが基本。この戦法を「2択」と呼び、本作における対人戦での基本戦法となる。

### 攻撃属性とガード方法

攻撃属性	防衛手段		
	立ちガード	しゃがみガード	ジャンプ
上段攻撃	ガード	空振り	ヒット
中段攻撃	ガード	ヒット	ヒット
下段攻撃	ヒット	ガード	空振り
特殊中段攻撃	ガード	ガード	ヒット
特殊下段攻撃	ガード	ガード	空振り

## 横斬り・縦斬り

打撃技には武器を横になぎ払う「横斬り」と、武器を縦に振り下ろす「縦斬り」の2種類が存在する。基本的に[A]が横斬り、[B]が縦斬りで[K] (蹴り)

や[A]+[K]などの同時押し攻撃は、技ごとに異なる。横斬りは横移動やBWAY-RUNに当てやすく、縦斬りはダメージが大きいのが特徴だ。

### 横斬り[A技]



横移動する相手を捉えやすいのが横斬り。これで相手のBWAY-RUNを防止するのが基本だ。

### 縦斬り[B技]



縦斬りは突きや浮かせ技などがあり、威力にも優れている。しかし、横移動で避けられやすい。

## 各種ステータス攻撃

打撃技のなかには、攻撃中に姿勢が極端に低くなり上段攻撃を避けられる「しゃがみステータス」、ジャンプして下段攻撃を避けられる「ジャンプステータス」が付加されるものがある。「しゃがみステータス」は[A]、「ジャンプステータス」はジャンプ攻撃が代表技で、技を避けつつ反撃するのに使える。



各種ステータス技は攻撃を直接消せるため、カウンターヒット(P.009)を奪えるケースも多い。



## 一部の打撃技に存在する特殊効果

特殊効果のひとつ、「ガードブレイク」はガードした相手をひるませるもの。ガード時に稲妻のような青白いエフェクトが発生し、ひるんだ相手は一定時間無防備になる。「ガード不能」はその名のとおりガードできない特殊効果。全体的に攻撃発生が遅く、派手な炎のエフェクトが発生するため避けられやすいが、ヒット時には多くの体力を奪える。「インパクト」は技中に対応する攻撃を受け

ると、攻撃を弾く特殊効果。技中にインパクト判定がある部位が紫色に光るのが特徴で、成功時に自動反撃する技も存在する。なお、インパクト判定技と後述の「避け」は反撃可能な攻撃属性や横斬り、縦斬りが技ごとに決まっている。「避け」は技中に対応する攻撃を受けると、自動的に回避動作をしつつ反撃する特殊効果。相手の出す技を読んで使うと、非常に効果的だ。



ガードブレイク対応技をガードさせると有利な状況を作りやすい。攻めの起意にしたい。



ガード不能技はキャラクターによって出せやすいものもある。うまく相手の出撃を突く。



インパクト判定は相手の攻撃を潰しやすい。技によって防げない属性は潰すので注意が必要だ。



避けもインパクト判定同様、相手の攻撃を一方向的に潰しやすい。相手の運命に振り回すも。

## 距離属性

打撃技によっては、攻撃を当てたときの距離により、性質が変化する特殊効果を備える。これを距離属性といい、攻撃の先端部分がヒットしたときは「先端ヒット」、密着状態で攻撃がヒットしたときは「根本ヒット」と呼ぶ。基本的に距離属性があるのは、ジークフリートなどの $\infty$ 国を代表とする武器を振り上げるタイプの技。これらが先端ヒットした場合でもダメージは低く、相手がのけぞるだけだが、根本ヒット時は相手が空中に浮くうえ、ダメージがアップする。距離属性を持つ技を使うときは、相手との間合いを考慮すること。



技によっては先端ヒットのほうがダメージがアップするものも。性能を把握し、使いこなそう。

## ブレイクレベル

すべての打撃技には技自体の重さを示すブレイクレベルという要素が存在する。基本的に発生の早い技はブレイクレベルが低く、発生の遅い技はブレイクレベルが高くなっている。また、攻撃同士がかち合った状況では、お互いの技のブレイクレベルが同程度なら弾き合いになり、いずれか一方のブレイクレベルが高い場合はブレイクレベルが低い側のけぞってスキを見せる。実戦でブレイクレベルを意識してプレイするのは難しいが、偶発した状況ですぐに態勢を立てなおせるように、覚えておいて損はない。



ブレイクレベルが低いほどは、技がかち合ったときに態勢を崩す。これは追撃で「ジャンク」。

## カウンターヒット

カウンターヒットは、攻撃動作中やバックステップなど、特定行動中に攻撃がヒットすると発生する。カウンターヒットした場合のみ、相手のやられ状態が変化する技が存在し、技によってはカウンターヒット時のみ追撃が可能になる。チャンスの証であるカウンターヒットを示す赤いエフェクトは、絶対に見逃さないように。



シャッパの固い顔なら、1段目がカウンターヒットしたときのみ全段連続技を叩ける。

### アタックカウンター

打撃技や投げ技の出かかりに攻撃がヒットすると発生する。接近戦時の競り合いで発生しやすい。

### サイドダッシュカウンター

横方向へのステップ、および8WAY-RUNで横方向に移動している間に横斬りの攻撃がヒットすると発生する。

### ジャストインパクトカウンター

相手の攻撃に対して、ジャストインパクトを成功させたあとに攻撃をヒットさせると発生する。

### バックダッシュカウンター

後方へのステップや、8WAY-RUNで後方(←や↖)へ移動しているときに攻撃を当てると発生する。

### インパクトカウンター

⇒⇨に対して下段攻撃を当てるなど、ガードインパクト判定の発生中に、インパクト対象外の攻撃を当てると発生。

### スタンカウンター

スタン中の相手に攻撃を当てると発生するカウンターヒットの種類。ダウンや空中の相手に対しても発生する。

## スタン

特定の攻撃を当てると、電撃が走るエフェクトが発生して相手がよくめくことがある。これをスタンと呼び、相手は一定時間無防備な状態になる。スタン発生後はすぐに追撃を狙っていこう。スタン中の相手に攻撃を当てると「スタンカウンター」が発生。そのあとの追撃技がカウンターヒットと同じ効果を持つため、強力な連続技を決められるのだ。なお、方向キーを素早く入力するとよろけ状態を回復できるスタン状態も存在する。素早くスタン状態を回復してガードすれば追撃を避けられるので、この状態になった場合は⇨を押し続けながら方向キーを連続入力すること。



スタン状態の中には戻もち、スピンなど、やられ姿勢がヒットさせた技によって変化する。



回復可能なスタンは連続技は決めにくいが、有利な状況。2択を仕掛けるチャンスだ。

## 特殊なやられ状態

壁に叩き付けた相手は、特殊な壁やられ状態になる。壁の低い位置に叩き付けたときは、しゃがみ込みつつゆるやかにダウンする。⇨回復などで壁の高い位置に叩き付けると、壁に張り付いた状態で落下する。このとき早めに追撃すると空中やられになり、地上付近で追撃すると地上やられになる。また、空中やられ状態も特殊なタイプがあり、空中で縦や横に回転しながら吹き飛ばやられ状態は、空中制御ができないという特性を持つ。相手を地面に叩き付けてバウンドするやられ状態は、相手が再度浮くために追撃可能だが、ジャスト受け身で回避される可能性がある。



壁際はリング際と異なり浮かせ技をくらってもリングアウトしないが、逃げ場がないので危険だ。



壁に叩き付けることで、リング中央では不可能な強力な連続技を叩き込むことができる。



# 投げ技

ガードを無効化できる投げ技は接近時の強力な攻撃手段となる。  
投げ技の種類と性質を知り、活用法と対処法をまとめて覚えてしまおう。

投げ技とは相手を掴み、投げつけてダメージを与える技の総称。すべてのガードを無効化できるのが最大の特徴だ。投げ技の種類はとても多彩で、基本投げ、側面投げ、背面投げの3種類はすべてのキャラクターが標準で備えている。それ以外の投げ技の種類と特徴は、右表を参照してほしい。



基本投げは立ちガードを無効化する。中段攻撃の対の選択肢として、下段攻撃の代わりにも使えるのだ。

## ■各種投げの特徴

基本投げ	立ち状態の相手を掴める投げ技で、 <b>[A]+[G]</b> と <b>[B]+[G]</b> の2種類がある。掴みのリーチはキャラクターで異なる。
側面投げ※	相手の側面から掴むと発生する。相手の左側からだと左投げに、右側からだと右投げになる。
背面投げ※	相手の背後から掴むと発生する。ヴォルドとアスタロス以外のキャラクターには投げ抜けされない。
コマンド投げ	特定のコマンド入力で発生するキャラクター固有の投げ技。高威力だったり、追撃できる場合が多い。
しゃがみ投げ	しゃがみ状態の相手を掴む特殊な投げ技。立ち状態の相手は掴めず、空振りしてしまう。
空中投げ	空中の相手を掴む投げ技。投げ抜けはできないため、浮かせ技からの連続技に組み込むのが基本。
ダウン投げ	ダウン中の相手を掴む投げ技。相手のダウン状態で投げられるか左右される場合がある。
打撃投げ	打撃技から投げに移行する技。ほかの投げと異なりガードを無効化はできないが、投げ抜けは可能。

※コマンドは基本投げと同じ

## 投げ抜け

相手の投げで掴まれたら、タイミングよく**[A]**か**[B]**を押して、投げ抜けを試みよう。相手が**[A]+[G]**で投げてきたらなら**[A]**、**[B]+[G]**なら**[B]**で投げを無効化できる。コマンド投げは個別に投げ抜けできるボタンが決まっており、投げ抜けの猶予はとても短い。なお、投げ抜け時のタイミングにより、投げ抜け後の状況が下記の3段階に変化する。



掴み動作を確認してからでも投げ抜けできる。ただし、**[A]**と**[B]**の判別は不可能なので、読みが重要だ。

### ■最速投げ抜け



掴まれた瞬間に投げ抜けボタンを入力すると、投げ抜けしたほうが、わずかに先に動ける。

### ■通常投げ抜け



掴まれた直後に投げ抜けボタンを入力すると、掴んだほうが若干先に動ける。

### ■尻もち投げ抜け



投げ抜けの受付時間終了間際に投げ抜けボタンを入力すると、掴んだほうが大幅に有利になる。

## 投げを回避するコツ

対人戦の相手は、立ち状態を掴む投げ技を中段攻撃と併せた2択で使用する。このようなケースでは、**[C]**を押しながら**[A]**か**[B]**を押して、中段攻撃をガードで防ぎつつ投げ抜けを狙おう。ただし、投げが**[A]**か**[B]**かは分からないため、完全に投げ技が読めた場合は、しゃがむかジャンプステータスを持つ技で掴みを空振りさせよう。



互いのリング位置も投げの読み要素に関わる。リングアウトさせるタイプの投げ技は要警戒だ。



# 移動

BWAY-RUN、ステップはステージの位置の取り合いから接近手段まで多彩な用途がある。ジャンプは接近時の攻防に関わってくる基本システムだ。

## BWAY-RUN

BWAY-RUNとは、キャラクターが8方向へ自由に移動できるシステム。方向キーを入力し続けるか、同じ方向に素早く2回入力すると←と→以外は相手キャラを中心に、円を描くように移動する(↻↻は画面奥に、↻↻は画面手前へと移動)。移動はⓀで中断でき、改めてほかの方向に移動しなおすことも可能だ。なお、BWAY-RUN中に攻撃ボタンを押すと、専用技が発生する。これらの専用技は、↻↻Ⓚや↻↻Ⓚなど方向キーを2回入力と同時にボタンを押すことで素早く出せる。



BWAY-RUNで画面奥と手前に移動すると縦斬りを避けられる。ただし、横斬りは防ぐことはできない。

BWAY-RUNの移動の方向とボタンの種類によって専用技が変化する。それぞれの役割を覚え、実戦で活用しよう。



## ステップ

ステップは前後左右の4方向に一歩踏み込む動作で、BWAY-RUNより瞬間的なスピードに優れる。とくに左右へのステップの回避能力は高く、直線的な攻撃を避ける際に役立つ。ただし、左右へのステップは一定距離移動しないとⓀでキャンセルできない。BWAY-RUNとステップによる左右への移動は「横移動」といい、縦斬りを避けやすいが、横斬りなどの攻撃を受けるとサイドダッシュカウンターを引き起こす。通常より大きなダメージを受け、スタン状態になる危険性があるので要注意。



左右ステップは縦斬りを回避するのに便利だ。攻撃を空振りさせたら、BWAY-RUN専用技で反撃しよう。

逆に相手の横移動を読んだら、横斬りなどの攻撃を使って、相手の移動をストップしていこう。



## ジャンプ

Ⓚを押しながら↻、↻、↻を入力するとジャンプが発生。跳んだ瞬間からジャンプステータスが付加されるので、下段攻撃やしゃがみⓀなどに代表される特殊下段攻撃を確実に避けられる。また、投げ技に関しても同様に回避可能だ。

基本的に、ガード後に反撃が困難な下段攻撃への対応策として使うのがオススメ。下段攻撃をガードするよりも相手との間合いが近くなるため、反撃が入りやすいのだ。ただし、スキの小さい下段攻撃には、ジャンプで着地したあとの反撃が間に合わない。その場合は、発生の早いジャンプ攻撃(↻↻or↻↻+攻撃ボタン)で差し込みを狙っていこう。



ガード後に間合いが離れてしまう下段横斬りに合わせてジャンプし、着地後に発生の早い技で反撃しよう。

エイムの↻ⓀⓀの2段階のようにガードしてもスキの小さい下段攻撃は、ジャンプ攻撃での差し込みが理想だ。



# ダウンと起き上がり

ダウン中は無防備になるため、起き上がる際に対戦相手との駆け引きが発生する。  
起き上がりに取れる各種行動を覚え、ダウンをめぐる攻防を制しよう。

## ダウン状態の種類

特定の技をくらうとキャラクターはダウンし、起き上がるまで無防備になる。一部の技はこのダウン状態にヒットするため、一方的に攻撃を受け

てしまう危険がある。なお、このダウン状態は全部で6種類あり、それぞれダメージを受けたときのダメージ補正※が下記のように変化する。

■仰向け頭側——補正値 77%



相手に頭を向けて仰向けでダウンした状態。起き上がった直後は背向け状態になる。

■仰向け側面——補正値 74%



相手に側面かつ仰向けでダウンした状態。補正値は比較的低め。

■仰向け足側——補正値 70%



相手に足を向けて仰向けでダウンした状態。浮かせて技でダウンした場合に多い状態。

■うつぶせ頭側——補正値 75%



相手に頭を向けてうつぶせでダウンした状態。地上に叩き付ける技でダウンするときに多い。

■うつぶせ側面——補正値 79%



相手に側面かつうつぶせでダウンした状態。補正値が高めなので危険。早めに起き上がりたい。

■うつぶせ足側——補正値 83%



相手に足を向けてうつぶせでダウンした状態。起き上がった直後は背向け状態になる。

※通常ダメージを100%とした場合のダメージの補正値。ダウン状態は無防備だが、通常より受けるダメージが小さい

## 起き上がり行動

種類が豊富な起き上がり行動の性質を知ること  
で、ダウン中の被害を抑えやすくなる。右表の起き上がり各行動を見て、相手の連係に対して安全に起き上がる方法を瞬時に判断できるようにしておこう。なお、起き上がり行動を入力しないとダウン状態が継続される。ほとんどの起き上がり行動は途中で攻撃をくらってもダウン状態扱いとなるため、ダメージは小さい。唯一、起き上がり攻撃のみ行動直後に地上状態になるので注意しよう。

種類	入力	特徴
その場起き上がり	[C]	その場で起き上がる。すぐにガードが可能。
前転起き上がり	[⇐]	前転してから起き上がる。動作中は常にガード可能だが、相手に近づいてしまう。
後転起き上がり	[⇨]	後転して起き上がる。動作中ダウン状態から地上状態に移行するため無防備な時間が存在する。
横転	[R] or [L]	画面奥か手前に横転する。3回連続で横転するか、途中で[C]を押すまではダウン状態を継続する。
起き上がり攻撃	[A] or [B] or [K]	攻撃しながら起き上がる。しゃがみ状態から技を出すのと同じで、+ボタンで立ち途中攻撃。+ボタンでしゃがみ攻撃が出せる。仰向け頭側とうつぶせ足側のダウン状態のみ背向け攻撃が出る。



安全に起き上がるには横転がおすすめ。縦断りによるダウン違い打ちを回避しやすく、リスクも低い。



起き上がり直後はしゃがみ状態になっている。立ち途中技としゃがみ技を出すことができるのだ。



# 受け身と空中制御

適当にプレイしては浮かせ技をくらったあとに無駄な追撃を受けてしまう。  
余計なダメージを防止するため、受け身と空中制御を正しく活用しよう。

## 受け身

ダウン誘発技をくらったあと、地面に倒れる寸前に○を押すと、キャラクターが受け身を取り、体勢を立て直す(方向キー同時入力で前後左右に受け身可能)。浮かせ技ヒット時や空中で攻撃をくらうなどのケースでは受け身は不可能だが、地上バウンドする浮かせ技や空中でダウン誘発技をくらった場合は受け身が可能。また、一部の地面に叩き付ける技も受け身を取れないが、タイミングよく○を押せばジャスト受け身を取れるものがある。実はダウンから起き上がり行動をするほうが、動作終了間際に、無防備な瞬間が存在する。



受け身を取れば、普通に起き上がるより少し早く起き上がることができる。

ジャスト受け身の受付時間はかなりシビア。地面に接地した瞬間にタイミングよく○を押そう。



## 受け身と起き上がり行動を使い分ける

受け身には無防備な瞬間があり、むやみに受け身を取るのは非常に危険。最悪の場合、受け身の動作終了間際に攻撃をくらひ、そのまま浮かされてしまうこともある。実はダウンから起き上がり行動をするほうが、受け身を取るよりはるかに低リスクなのだ。

例えば、横転ならダウン追い打ち可能な技が数多く揃う縦斬りを避けやすい。万が一、横転中に攻撃をくらってもダウン状態のまま吹き飛ばしだけで、そのあとに後転受け身を取れば、間合いを離して仕切りなおしを狙える。なお、起き上がり攻撃は受け身と同じくらいリスク。相手がスキを見せない限り、使用を控えよう。



慣れないうちは起き上がりはすべて横転を使う。仮に相手のダウン追い打ちをくらっても……。

大ダメージを受けることはない。吹き飛ばされたあとはすぐに受け身を取って仕切りなおそう。

## 空中制御

浮かせ技で浮かされたあとに攻撃を1発くらうと、方向キーの入力によりキャラクターを8方向に空中制御できる。空中制御をしないと連続技で大

ダメージを受ける危険性があるため、浮かされたあとは必ず空中制御をすること。オススメの方向は↙や↘で、軸をすらしつつ相手から離れられる。



↙ or ↘ 方向に空中制御で逃げれば、相手に浮かされても1、2発程度の追撃で済むケースがほとんどだ。



リング際で浮かされてしまったら、リングアウトしないようにリングの内側に向かって空中制御すること。

# ガードインパクト

ガードインパクトは攻撃を弾いてひるませたり、受け流してダウンさせるシステム。  
守りから攻めに転じられる防御手段をうまく活用し、不利な状況を切り返そう。

ガードインパクトは攻撃を受け止めて相手の体勢を崩す防御行動。入力と同時にインパクト判定が発生し、わずかな時間だが相手の攻撃を受け止められる。ガードインパクトは大きく分けて「弾き」と「捌き」の2種類が存在し、それぞれ成功時の効果が違うので使い分けが必要だ。



ガードインパクトは適当に狙うのではなく、ガードすると不利になる技などに狙っていく。

## 弾き

弾きは2種類が存在する。上段と中段攻撃を弾くなら⇨□、中段と下段を弾くなら⇨△を、相手の攻撃に合わせて入力しよう。弾きに成功すると、相手がひるんで無防備になるため、浮かせ技などで追撃だ。ただし、リバースインパクトで逆に弾かれ、反撃を受ける危険性もある。対人戦ではリバースインパクトが絡んだ読み合いになるため、攻撃のタイミングをずらすなどの工夫をしよう。なお、一部の技にはインパクト判定が存在する。通常の弾きと異なり、弾ける技の条件が個別に設定されており、インパクト成功後すぐに攻撃が当たれば、リバースインパクトで反撃されない。



弾きが成功すると相手は大きくのけぞる。浮かせ技などを決めて大ダメージを与えていく。



インパクト判定を持つ技は、中段攻撃のみを返すものなどキャラクターによって性能はさまざまだ。

## ジャストインパクト

攻撃をギリギリまで引きつけてから弾くと、赤いエフェクトが発生するジャストインパクトが発生する。通常のものとは違い、ガード不能技や投げ技も弾けるうえに、直後の攻撃がカウンターヒットになる。なお、ジャストインパクト後のリバースインパクトはジャストインパクトでないと弾き返せない。



赤いエフェクトがジャストインパクト成功の証。弾きにはジャストインパクトは存在しないので注意しよう。

## 捌き(さばき)

攻撃を受け流して相手を横方向にダウンさせる。⇨△で上段と中段攻撃を、⇨□で中段と下段攻撃を捌くことができる。リバースインパクトで返されることはないが、ダウン追い打ちしか決まらないのでダメージは期待できない。なお、吹き飛ばした方向に壁があると、壁やられを誘発して追撃できる。



吹き飛ばす方向は相手の攻撃により変わる。壁が左右どちらかにある状況なら狙ってみてもいいだろう。



# ソウルゲージ

ソウルゲージはソウルクラッシュに関わる重要なゲージ。  
その仕組みを理解して、クリティカルフィニッシュを戦略に組み込んでいこう。

体力ゲージ隣にある宝玉がソウルゲージ。ソウルゲージは攻撃をヒットさせると増加、攻撃をガードするかガードインパクトされると減少し、ゲージの残量は次バトルに持ち越される。宝玉の初期色は水色だが、ゲージが減少することに緑色→黄色→赤色と変色し、逆にゲージが増加すると青

色へと変色していく。また、ゲージ残量がわずかになると宝玉が赤く点滅し、危機を知らせる。



## クリティカルフィニッシュとアクティブパーージ

相手の体力ゲージとソウルゲージが赤く点滅した状態で威力のある攻撃をガードさせたり、相手の攻撃をガードインパクトするとソウルクラッシュが発生し、攻撃属性に対応した防具を破壊したうえで、相手を大きくひるませる。さらにソウルクラッシュ発生中に[A]+[B]+[K]を入力すると、クリティカルフィニッシュが発動。相手の残り体力に関わらずK.O.勝利となり、そのバトルを奪取できる。なお、ソウルクラッシュ後は宝玉が通常状態の水色に回復する。また、アクティブパーージ([D]+[B]+[K])を使うと、自分の全防具を破壊する代わりに、ソウルゲージを最大まで回復できる。



ソウルクラッシュが発生すると大きいけぞる。すかさずクリティカルフィニッシュを発動させよう。

アクティブパーージは始めにインパクト判定があるが、弾いたあとに攻撃を決めることはできない。



## クリティカルフィニッシュ始動技 (コマンド: 全キャラ共通で [A]+[B]+[K])

クリティカルフィニッシュ始動技でソウルクラッシュを誘発すると自動的にクリティカルフィニッシュに移行する。リーチなどの性能はキャラクターによってさまざまだが、総じて発生が遅くガードブレイクを引き起こす。ソウルゲージ奪取量が多いので、ソウルゲージを削るのに便利だ。



なお、ソウルゲージが赤く点滅しているあいだに [A]+[B]+[K] をヒットさせるとクリティカルフィニッシュが発動する。

## アーマーインジケーターと防具破壊

防具は同じ攻撃属性の攻撃をヒットさせ続けることで、上段、中段、下段に対応した部位が破壊され、同時にアーマーインジケーターが消滅する。防具破壊は次バトルも引き継ぐうえに、壊れた部位の数によってダメージ補正が105%→110%→120%と変化する、大きなダメージを与えられる。



防具を破壊した状態は、被ダメージが増加するだけでなく、キャラクターの見た目も変化する。

# ステージ解説

本作の戦いの舞台となるのが、ステージごとに形状や広さの異なるリング。  
特定のリングならではの戦略も必要となるため、それぞれの特徴をしっかりと把握しておこう。

戦いの舞台となるステージは全部で18種類が存在し、それぞれのリングに固有の仕掛けがある。リング端で浮かし技や吹き飛ばし技を受けるとリングアウトで即座に負けになるなど、リングの特徴を知らないことで思わぬ敗北を喫すること

もあるため、リングの広さや特性を、予備知識として覚えておこう。また、リング際の壁を利用して強力な連続技を戦術に組み込み、リング内でのキャラクターのポジションを意識することで、試合の勝率を高めることが可能だ。

## リングギミック

高い壁がリング端にあるステージは、リングアウトの危険性がない。低い壁は一見するとリングアウトの危険はなさそうだが、壁より高く浮かされるとリングアウトするので要注意。また、壁を背にした状態で吹き飛ばされると、その衝撃によって壁が破壊されるリングも存在する。



壁が破壊されたあとはリングアウトしやすくなる。また、ラウンドが経過しても復活はない。

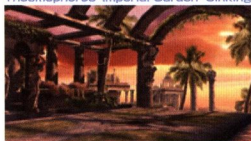
## ステージ紹介

### テスモポリス庭園宮



美しい庭園を舞台にしたステージ。1P側キャラクターの背中に壁がある。

### テスモポリス庭園宮・沈みゆくもの



テスモポリス庭園宮の日が沈む直前の風景で戦う。壁の位置に変化はない。

### 眠れる湿原



長方形のリングで、川に面した場所以外はすべて高い壁に覆われている。

### ヴォルフクローネ記念塔



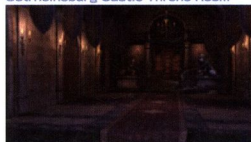
回転し続ける円形のリング。光を放っているオブジェは、破壊可能な壁だ。

### 武神の間



四角形に近い形をしているリングで、巨大な像がある方向以外は壁がある。

### オストラインスブルク城・玉座



四角形のリングで、1Pと2Pキャラクターの背後の2面に高い壁が存在する。



## 追憶の塔・兆し

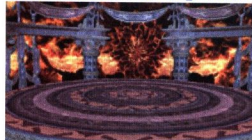
Tower of Remembrance - Omen



完全な円形のリングで、壁がないのでリングアウトが発生しやすい。

## 追憶の塔・侵食

Tower of Remembrance - Degradation



不気味な背景のステージ。リングは円形をしており、周囲に壁がひとつもない。

## バルギア大神殿・腐海

Grand Shrine of Palgaea - Rotten Sea



八角形のリングで、1Pと2Pのキャラクターの背後にのみ、高い壁が存在している。

## エジプトの神殿・砂塵

Egyptian Temple - Sand Cloud



正方形の狭いリング。四方が崖のような高い壁によって囲まれている。

## 魔都オストラインスブルク

Dark Capital Oestheinsburg



オストラインスブルグ城の堀に浮かぶ正方形のいかだで戦う。壁は存在しない。

## 聚楽第別邸・綾錦

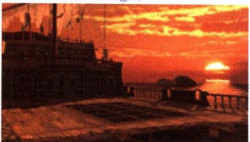
Jyurakudai Villa - Twill Damask and Brocade



広い四角形のリング。キャラクターの背後はリング外までの距離が長い。

## 船乗りの楽園・黄昏

Sailor's Rest - Twilight



船の上で戦うステージ。一方以外は壁があるが、格子状の手すりは破壊可能だ。

## 地下巨大迷宮・刻留める回廊

Grand Labyrinth - Corridor of Suspended Time



正方形に近い形をした地下迷宮のリング。壁はなく水に落ちればリングアウトだ。

## 追憶の塔・刻の螺旋

Tower of Remembrance - Spiral of Time



追憶の塔の内部で戦うステージ。リングの周囲はすべて高い壁に囲まれている。

## 追憶の塔・太古の門

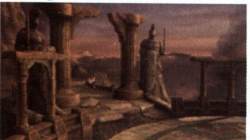
Tower of Remembrance - Ancient Gate



追憶の塔を背景に戦うステージ。リングは円形になっており、壁はない。

## チャレンジ・オブ・ゴッド

Challenge of the Gods



巨大な石造があるステージ。リングは円形をしており、周囲に壁はひとつもない。

## 声無きヴォルベ橋

Voiceless Volpe Bridge



リングは長方形。キャラクターの背後は高い壁、それ以外は低い破壊可能な壁だ。

# クリエイション

キャラクターの外見、武器を自由にカスタマイズできるクリエイション。  
既存のキャラクターだけでなく、自分だけのまったく新しいキャラクターも作成できる。

クリエイションとは、レギュラーキャラクターの武器、防具を自由に変更したり、さらに性別や戦闘スタイルを自由に選択してオリジナルキャラクターを作成できるモード。装備した武器、防具によってキャラクターの能力が変化することはないので、自由に好みの外見に仕上げよう。



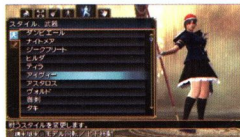
カスタマイズしたキャラクターは16枠まで保存可能。自分だけのキャラクターでこだわりたいを見せよう。

## オリジナルキャラクター

オリジナルキャラクターの作成は、性別と戦闘スタイルのベースとなるレギュラーキャラクターを選択することから始める。次に編集画面でキャラクターの細部を調整する。素体メニューからキャラクターの髪型、ボイス、顔の形などを選び、ベースとなる部分を決定。あとは装備パーツやパーツのカラーをうまく組み合わせてキャラクターを完成させ、仕上がりを撮影しよう。



ベースとなるボイスはかなりの数があるうえ、さらに声の高さまで自由に変更できる。



武器や戦闘スタイルはあとからでも変更が可能。見た目と動きのギャップを楽しむのもいい。

※オリジナルキャラクターは、アルゴとクレイトスの武器のみ装備不可

## レギュラーキャラクター

レギュラーキャラクターはオリジナルキャラクターのように自由に変更はできず、装備、髪、眉毛のカラーに加えて、武器のみが変更可能。装備のカラーは全体だけでなく、部位を個別に変えられるので、イメージを大きく変えられるのだ。なお、クレイトスはカラーは変えられず武器の変更のみ可能。また、武器を持たないアルゴはカラーのみ変更できる。



髪や眉毛のカラーを変えたとキャラの印象が一変する。対戦相手に思い切りアピール可能だ。



システムの項目でベースを変更できる。お気に入りのシットを試し鑑賞し、撮影を開始しよう。

## 新しいパーツを獲得する

武器やパーツは、ゲーム開始時点ですべてがリリースされていない。新たなパーツが欲しい場合は、ガントレットモードやトライアルズモードなどを攻略し、名声などを解放してパーツの入手条件を満たそう。キャラクターページの武器一覧やP.154以降の入手パーツ一覧で入手条件を確認し、好みの武器やパーツをゲットしていこう。



貴重な装備パーツは外観も特徴的。自分の作成したキャラをよりアピールできるのだ。



# CHARACTER

## キャラクター紹介

全28人のキャラクターのプロフィールやバックストーリーを紹介。  
主要技と連続技の解説、通信対戦における対人戦の攻略も併せて掲載。  
ゲストキャラクターである「ゴッド・オブ・ウォー」のクレイトスの情報も、もちろん掲載!







## ①キャラクターのプロフィール

キャラクターの本名、年齢、生年月日などのパーソナルデータ。

## ②ストーリー

キャラクターのバックストーリー。

## ③キャラクター CG

## ④1P&2Pカラーの写真

## ⑤使用武器

キャラクターの使用武器と入手条件。1人につき最大で8種類の武器を入手でき、入手した武器はクリエイションモードで自由に変更できる。同モードで作成可能なオリジナルキャラクターはすべての武器を使用可能だが、例外的にクレイトスの武器のみ使用できない。また、アルゴルのみ武器が存在しない。

## ⑥キャラクターの主要技

そのキャラクターで多用したい実用的な技をピックアップして紹介。



### A 技の名称

「～」でつながっている技は、前の技の後に自動で発生する技であることを示す。

### B コマンド

技のコマンド。方向キーはアナログパッドでも可。

⇐	方向キーを矢印の方向に一瞬だけ入力することを示す。
→	方向キーを矢印が指す方向に入力し続けることを示す。
[A]	表記されているボタンを押す。[A]が横斬り、[B]が縦斬り、[C]が蹴り、[D]がガード。
[A]+[B]	表記されているボタンを同時に入力する。
[A]	表記されているボタンを押し続ける(ホールド)
[B]	ボタンをすばやく連続して入力する(スライド)。[B]の場合は[A]→[B]のように「タタン」と素早く押す。
☆	方向キーをニュートラル(方向キーに手を触れない)にすること。
[B]⇐	ボタンを押したあとに方向キーを素早く入力する。
ジャスト	任意のボタンを特定のタイミングで入力する、もしくは一定時間の間に複数のコマンドを入力する。最速で入力が必要なものは「最速入力」。
ディレイ	特定の技のつなぎを遅らせること。

### C 攻撃属性

上=上段攻撃、中=中段攻撃、下=下段攻撃、投げ(打撃投げ)、特中(特殊中段攻撃)、特下(特殊下段攻撃)。インパクトやガードブレイクなど、ほかの特殊表記に関してはシステムガイド(P.006以降)を参照。一回の入力で攻撃属性が複数回発生するものは[ ]内に表記。

### D ダメージ

与えるダメージ。状況によってダメージが異なる場合は( )内に表記。

### E 技の写真

## ⑦連続技

キャラクターのオススメ連続技を紹介。



### F 連続技のコマンド

[G]「総ダメージ」は相手に与えるダメージの総量、「受身時」は相手が受身をとったときに与えるダメージの総量。

### H 連続技の写真

## ⑧対戦攻略

バーサスモードにおける基本的な戦い方を紹介。

※キャラクター紹介ページでは技のコマンド等を略して表記している。技のコマンドと効果はP.168以降の技データを参照

## REGULAR CHARACTER

うそつき 素敵王

## ダンピエール

Dampierre

## PROFILE

## ロード・ジオ・ダンピエール

- 年齢………今度、君だけに教えてあげよう  
 出身………君はどこだと思うかね？  
 身長………どうかな？ このすらりとした足  
 体重………我が輩、贅肉はさらいでね  
 生年月日………残念だが、我が輩秘密を好むのでね  
 血液型………まだ知りたいというのかね。しつこいねえ、君も……  
 使用武器………隠し刃に頼らざるを得ないとは、我が輩も不覚をとったものだ……  
 武器名………都合の良い鳴、それと見せかけの金貨  
 流派名………最後の手段  
 家康構成………我が輩を慕い、共に仕事を行う配下が3人  
 断岩剣のルドヴィーコ  
 止まらぬ砲弾アルファード  
 盗賊令嬢ジゼル

## STORY

自慢の頭脳と巧みな話術を武器に、あらゆる街のサロンで数々の視線と話題を受ける男、ロード・ダンピエール。名声には嫉妬が付きもの。徐々に彼の敵は増えていき、ダンピエールは詐欺師だと見破る者も増えてきた。やがて彼は、小国ヴォルフローネに目を付ける。幕に聞けば、国を治める王は病に倒れ、まだ若い王女がその代役に立っているという。王女ビルダの敵は、あの悪名高き蒼騎士ナイトメア。これを偽者だとふんだダンピエールは、部下を残して単身敵の城に潜入し、宝物庫をあさる。そして、そこに現れたのはナイトメア。危険の異只中のみすから飛び込んでしまったロード・ダンピエール。果たして彼は無事脱出することができるか!?



## 使用武器

都合の良い鳴ら見せかけの金貨 (1P)



最初からリリースされている

都合の良い鳴ら見せかけの金貨 (2P)



最初からリリースされている

東洋の神秘



最初からリリースされている

素晴らしき拷問手



最初からリリースされている

1,000,000人斬り



最初からリリースされている

双種の秘剣(イミテーション)



トライアルモード(ENDLESS TRIAL以外)をダンピエールでクリアする

極上の食卓



クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放

ヒドンエッジ



最初からリリースされている



## ダンピエールの主要技

### 勇断のシャッフル

攻撃属性	上・上	ダメージ	8・10
------	-----	------	------



### 雄大なるカナル・グランデ

攻撃属性	中・中	ダメージ	20・20
------	-----	------	-------



### スリルをもう一杯

攻撃属性	下	ダメージ	20
------	---	------	----



### エル・ドラードは美しかった

攻撃属性	[中・中・中]	ダメージ	8・8・4
------	---------	------	-------



### 我が輩こそが、蒼き悪夢なのだ

攻撃属性	[中・中・中]	ダメージ	8・8・8
------	---------	------	-------



### 今こそ！星に手を伸ばす時

攻撃属性	中	ダメージ	32
------	---	------	----



### 光り輝くジバング

攻撃属性	下	ダメージ	32
------	---	------	----



### あれこそは天駆ける獅子

攻撃属性	中	ダメージ	12
------	---	------	----



■**勇断のシャッフル**(**A**・**A**)：上段横斬りを2回放つ。発生が早く近距離でのけん制に役立つ。初段の先端ヒット時は2段目が空振りすることも。

■**雄大なるカナル・グランデ**(**△**・**B**・**B**)：中段の斬り上げから突きを放つ2段技。初段ガード時は2段目を遅らせて出し、相手の反撃を抑制したい。2段目が地上ヒットしたときは $\downarrow$ **B**で追撃できる。

■**スリルをもう一杯**( $\downarrow$ **K**)：強烈なローキックを放つ。技後に $\downarrow$ を入れつつ**△**を連打すれば、フェイク・ペインに移行しなかったときは $\downarrow$ **B**で追撃、移行時はフェイク・ペイン中国で攻め込める。

■**エル・ドラードは美しかった**(**A**・**A**)：隠し刃を揺らして攻撃する3段技。横方向には弱いが、ヒット時は $\Rightarrow$ で距離を詰めた後に $\Rightarrow$ **K**、または $\Rightarrow$  $\downarrow$ **K**・**K**・**K**・**K**・**K**・**K**・**K**・**K**で追撃できる。

■**我が輩こそが、蒼き悪夢なのだ**( $\swarrow$ or $\searrow$ **B**)：突進力のある中段の3段突き。スキが小さいうえにヒット時は追撃可能と強力だが、技を出さずにブラフに移行してしまうこともある。予め**△**や**△**+**△**、**△**+**△**を連打しておき、ブラフの移行に備えよう。

■**今こそ！星に手を伸ばす時**( $\swarrow$ or $\searrow$ **B**)：きりもみ浮かせ状態にする中段斬り上げ。スキが大きいので、相手の攻撃を8WAY-RUNで避けた際に使おう。ヒット後は $\Rightarrow$  $\downarrow$ **△**・**K**で追撃できる。

■**光り輝くジバング**( $\downarrow$ **A**+**B**)：両手の隠し刃で足下を斬り払う下段技。ほかの下段技よりもリーチがあり、相手の8WAY-RUNにも強い。

■**あれこそは天駆ける獅子**(立ち途中**B**)：発生の早い中段斬り上げ。ブラフに移行してダウンした後、**△**~**△**と入力すれば起き上がりつつ出せる。

薔薇水晶は破滅の煌めき			
(B)+[K]			
攻撃属性	中(ガード不能)	ダメージ	10



仕立てよう、機械仕掛けの神を~ブラフ			
フェイク・ペイン中(中)			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	60



その名はロード・ダンビエール~ブラフ			
←or↘or↖(K)			
攻撃属性	[上・中]	ダメージ	22・18



芳しきカワフはいかがかね?~ブラフ			
ブラフ中(K)			
攻撃属性	下	ダメージ	18



スカラムッチャの黒き嘘にご用心~ブラフ			
ブラフ中(B)			
攻撃属性	中(打撃投げ)	ダメージ	50(失敗:30)



イル・ドットーレのたまらないお喋り~ブラフ			
ブラフ中(A+G) or (B+G)			
攻撃属性	下(打撃投げ)	ダメージ	40(失敗:20)



ダンビエールの世界			
(A)+(B)+(K)			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	35(クリティカルフィニッシュ時全体力)



- 薔薇水晶は破滅の煌めき(B)+[K]: 発生速度がランダムで変わるガード不能のくしゃみ。ヒット時は近い間合いで相手が回復可能よるけになる。
- 仕立てよう、機械仕掛けの神を~ブラフ(フェイク・ペイン中(中)): 特定の技後にランダムで移行するフェイク・ペインからの派生技で、ダウンした相手にも決まるガードブレイク属性の中段攻撃。↘(K)ヒット時に移行した際にくり出せば、受け身を取る相手にヒットを望める。
- その名はロード・ダンビエール~ブラフ(←or↘or↖(K)): その場から跳び上がり、ボディプレスを放ちながら倒れ込む2段技。技後にすぐブラフからの技を出せるのが特徴で、遠い間合いから出して2段目の後半部分を当てれば、ブラフ中(中)+(G)or(B)+(G)が連続ヒットする。
- 芳しきカワフはいかがかね?~ブラフ(ブラフ中(中)): 自分の足側に向けて下段蹴りを放ち、

- 再びブラフに移行するブラフからの派生技。発生が早いので、奇襲として役立つ。なかでも↘(K)~からブラフに移行した際にくり出すのが有効。これをしゃがみガードする相手には、(G)で起き上がり~立ち途中(中)とで2択を迫るといい。ヒット時はブラフ中(中)で追撃できる。
- スカラムッチャの黒き嘘にご用心~ブラフ(ブラフ中(B)): 自分の頭側にタックルを放つ中段技で、ヒット時はマウントパンチに移行する。なお、マウントパンチ中に各種ボタンを連打するとパンチの回数が増え、ダメージが上昇する特性がある。
- イル・ドットーレのたまらないお喋り~ブラフ(ブラフ中(A+G)or(B+G)): 自分の頭側に向けて掴みをくり出し、決まるとマウントパンチに移行する。(A+G)は(A)で、(B+G)は(B)で抜けられる。
- ダンビエールの世界(A)+(B)+(K): ガードブレイク属性の中段斬り。見た目とは裏腹に横に弱い。





## REGULAR CHARACTER

## 終炎の悪夢

## ナイトメア

## Nightmare

## PROFILE

## ナイトメア

年齢……………ソウルエッジとして太古からの時を生きている

出身……………不明

身長……………168cm

体重……………96kg

生年月日……………不明

血液型……………無し

使用武器……………ソウルエッジ(ツヴァイハンダーの形をとっている)

武器名……………ソウルエッジ

流派名……………鎧に染み込んだ記憶

家族構成……………全ての生命は己を満たす糧ではない

## STORY

ついにソウルエッジを奪い返したナイトメア。だが、ソウルキャリバーと斬り結んだ時に溢れ出した力の奔流に、かりそめの軀は持ちこたえられなかった。彼は歪んだ空間に落ち、オストラインスブルクへと墜落する。ソウルエッジはその「根」をナイトメアの内に下ろし、より強靱な軀を作り上げていった。邪気に導かれ、世界中に散っていた破片がナイトメアのもとに集う。ソウルエッジはそのすべてを飲み込み、一つとなった。

きたるべき最後の戦いに向けて、その邪念方を増したソウルエッジ、ソウルキャリバーと再び相みあえる刻は確実に近づいている……。



## 使用武器

## ソウルエッジ (1P)



最初からリリースされている

## ソウルエッジ (2P)



最初からリリースされている

## S エッジ (ノーブリス)



最初からリリースされている

## ジャイアントバスター



最初からリリースされている

## 巨鉄板



最初からリリースされている

## S エッジ (究極体)



トライアルズモード (ENDLESS TRIAL 以外) をナイトメアでクリアする

## 大王鳥賊



クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放

## ギガクレイモア



最初からリリースされている



## ナイトメアの主要技

### クイックバックスピンスラッシュ

⇨[A]			
攻撃属性	上	ダメージ	28



### イーサースプリッター

↘ or ↙[B]			
攻撃属性	中	ダメージ	32(遠距離:22)



### デスパイト

立ち途中[B]

攻撃属性	中	ダメージ	18
------	---	------	----



### ルークスプリッター

↓ or ↑[B]

攻撃属性	中	ダメージ	45(遠距離:35)
------	---	------	------------



### クイックハームフルスラッシャー

[B][A]

攻撃属性	上(ガードブレイク)	ダメージ	30
------	------------	------	----



### シャドウスライサー

◇[A]

攻撃属性	下	ダメージ	32
------	---	------	----



### ファントムトゥーキック

デキスター・ホールド中[B]

攻撃属性	上	ダメージ	16
------	---	------	----



### クイックアヴェンジャー

⇨[B]

攻撃属性	中	ダメージ	24
------	---	------	----



■クイックバックスピンスラッシュ(⇨[A]):リーチが長く素早い上段横斬り。反撃技として役立つ。

■イーサースプリッター(↘ or ↙[B]):攻めの起点として投げとの2択に用いる。グリムストライドに移行しておくことで、ガード後もグリムストライド中[B]を匂わせながら、さらに仕掛けていける。

■デスパイト(立ち途中[B]):発生の早い浮かせ技。立ち途中[B]でデキスター・ホールドに移行させガードされていたら派生の[B]などでフォローしよう。

■ルークスプリッター(↓ or ↑[B]):相手の直線的な攻撃を回避しつつ攻撃できるのが利点。右方向よりも左方向に入力したほうが回り込みが大きい。

■クイックハームフルスラッシャー([B][A]):⇨[A]に似た技が入力が複雑な分スキが小さく、威力の高いジャスト入力があったりと高性能なものに

なっている。横移動対策としてブンブン振り回そう。

■シャドウスライサー(◇[A]):ダウンを奪える下段横斬り。最大までホールドすればガード時に相手より先に動けるため、攻めの起点としても使える。

■ファントムトゥーキック(デキスター・ホールド中[B]):上段の素早い前蹴り。デキスター・ホールドに移行する技をガードさせたあとに出せば相手の反撃に対してカウンターをとっていける。

■クイックアヴェンジャー(⇨[B]):抜群に長いリーチを活かし離れた間合いから差し込んでいける。近距離で当たった際に[B]追加入力で発動する追加効果で、リングアウトを狙っていけることも利点のひとつ。壁際やリング際でなければ、ガード後に大きく弾き飛ばすことで間合いが広くなり、反撃のリスクを軽減できる。

**ストンピング**

↓ <b>K</b>		
攻撃属性	下	ダメージ 20


**ソウルバイター**

デキスター・ホールド中 <b>A</b>		
攻撃属性	中	ダメージ 20


**サイドシャッター ~ デキスター・ホールド**

⇨ <b>B</b>		
攻撃属性	中	ダメージ 30


**デスプレスクラッカー**

⇐ <b>K</b> , <b>K</b>		
攻撃属性	中・上	ダメージ 18・28


**グリムファンク**

グリムストライド中 <b>A</b>		
攻撃属性	上(インパクト)	ダメージ 16


**アプツトス**

しゃがみ <b>A</b> + <b>G</b>		
攻撃属性	下(打撃投げ)	ダメージ 30


**イヴィルスバーム**

<b>A</b> + <b>B</b> + <b>K</b>		
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ 40(クリティカルフィニッシュ時全体的)



■**ストンピング**(↓**K**)：ホールドでガード不能技になる。連続技を決めた後や**A**+**G**からが狙い目。

↓**K**がヒットしたあとは↓**A**+**B**が刺さり、チャージ状態から強力な起き攻めが展開できる。

■**ソウルバイター**(デキスター・ホールド中**A**)：ホールド入力で構えを維持しつつ連発でき、じれた相手が反撃に出てくるところを発生する早い**K**や**A**でカウンターをとっていく戦法が強い。また、ホールド版ヒット時は**K**や**A**が地上コンボになる。

■**サイドシャッター~デキスター・ホールド**(⇨**B**)：動作終了後の構え移行から動けるまでがかなり早く、中段攻撃からデキスター・ホールドへ持ち込む手段として頼りになる。ガード時は相手に対してはデキスター・ホールド中**A**でカウンターをとったり、デキスター・ホールド中**A**で回避しつつ攻撃することが可能。また、⇨**B**ヒット時

は派生の**K**が連続ヒットするので、しっかりヒット確認をして見逃さないように心得ておこう。

■**デスプレスクラッカー**(⇐**K**, **K**)：グリムストライド中**A**が近距離でカウンターヒットした場合にはこの技につなげていこう。ヒット後は**K**や**K**と投げで起き攻めを仕掛けていくのが強力だ。

■**グリムファンク**(グリムストライド中**A**)：素早い発生に加え始めにインパクト性能までついており、**K**や**K**をガードさせてから出せば早い**A**や姿勢の低い技以外にはカウンターをとることができる。壁際では強力な壁コンボに持ち込めるため、積極的に使用していくといい。

■**アプツトス**(しゃがみ**A**+**G**)：高く放り投げることで低い壁ならば飛び越えてリングアウトを狙える。しゃがみガードされるがスキは小さい。

■**イヴィルスバーム**(**A**+**B**+**K**)：ダウンした相手にも当たるので、起き攻めで使うのがオススメ。



## ナイトメアの連続技

### 連続技①

立ち途中中(B)→デキスター・ホールド中(B)→(A)+(B)

総ダメージ71

受身時71



### 連続技②

↘or↗(B)⇒背向け(B)+(A)

総ダメージ58

受身時58



### 連続技③

(壁際限定)グリムストライド中(A)カウンターヒット⇒(B)⇒(A)+(B)⇒デキスター・ホールド中(A)(B)⇒(A)+(B)

総ダメージ124

受身時124



連続技①は素早い中段攻撃からの連続技。チャージ中は立ち途中中(B)がノーマルヒットしてもスタンを誘発するので、(A)+(B)後の起き攻めに(A)+(B)⇒でしゃがみに移り、投げとの2択を迫るだけでも強い。なお、立ち途中中(B)がノーマルヒットしていた場合はデキスター・ホールド中(A)(B)を、さらに壁が近ければ(A)+(B)も決められる。連続技②は優秀な突進技からの連続技。足元を潜

り抜けたあと、グリムストライドが終わってから(B)+(B)を入力しよう。↘or↗(B)⇒が遠距離で決まった際は、グリムストライド中(A)+(B)でチャージ状態に持ち込み、体勢を維持しよう。連続技③は相手の体力を約6割奪い、さらにチャージ状態に入れる。円形のステージだと(A)+(B)まで成功しやすく、サイズの大きい相手なら(A)(B)⇒からでも決められる。

## 対戦攻略

細かい連係が少ないぶん、リーチや威力に優れた技を多く持つ。遠距離で(A)(A)を強引にブンブンと振り回し、相手の動きが止まったら↘or↗(B)や(A)+(B)⇒で接近戦に持ち込み、素早い立ち途中(B)や投げでガードを崩していこう。コンボ始動技である↘or↗(B)や立ち途中(B)をガードされても、各種構えから素早い攻撃が出せるため、強引に攻めを展開していくことができる。ひらけた場所でしゃがみ中(B)+(B)を決めたあとはしゃがみ振り向き(B)で追撃できることも覚えておこう。また、後方に壁やリング際がある状況なら壁やられやリングアウトを狙える。相手をリング際に追い詰めたら(A)+(B)⇒からしゃがみ中(A)+(B)とグリムストライド中(B)を積極的に狙おう。



(A)+(B)⇒のほかにトリック技を多く持つっており、ソウルクラッシュを狙うことも難しい。



右方向には(↓)+(A)か(↓)+(B)⇒、逆サイドには(↑)+(A)でリングアウトを狙える。横斬りのも強い。

## REGULAR CHARACTER

## 断罪の閃光

ジークフリート  
Siegfried

## PROFILE

ジークフリート・シュタウフェン

年齢……………23歳  
 出身……………神聖ローマ帝国 / オーバーグッツェンベルグ  
 身長……………168cm  
 体重……………50kg  
 生年月日………2月6日  
 血液型……………A型  
 使用武器………ソウルキャリバー(ツヴァイハンダーの形をとっている)  
 武器名……………ソウルキャリバー  
 流派名……………我流  
 家族構成………母・マーガレット  
 父・フレデリックはみすから殺害

## STORY

ソウルキャリバーを手にソウルエッジに挑んだジークフリートは、双極の剣が引き起こした力の奔流に巻き込まれ、死に瀕していた。だが霊剣はジークフリートの魂と共鳴し、その命を繋ぎ止める。邪剣を打ち倒すというジークフリートの想いは霊剣に影響を与え、その力はさらに高まった。

かつてソウルエッジに操られ、惨劇を引き起こしたジークフリート。彼はみすからの罪を償うため、ソウルキャリバーを手に邪剣が待つオストラインスブルクへと向かう。



## 使用武器

ソウルキャリバー (1P)



最初からリリースされている

ソウルキャリバー (2P)



最初からリリースされている

レクイエム



最初からリリースされている

ツヴァイハンダー



最初からリリースされている

ブロークンデスティニー



ガントレットモードをクリアする

Sキャリバー (究極体)



トライアルズモード (ENDLESS TRIAL 以外) をジークフリートでクリアする

ティクオフ



クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放

大太刀



最初からリリースされている



## ジークフリートの主要技

### クイックスピンスラッシュ

⇒[A]			
攻撃属性	上	ダメージ	24



### ルークスブリッター

⇒[B]			
攻撃属性	中	ダメージ	42(遠距離:32)



### アーメットクラッシャー

⇐[A]			
攻撃属性	中	ダメージ	28



### ツヴァイグラウンダー

⇨[A],[A]			
攻撃属性	下・下	ダメージ	16・26



### メイルシュトローム

立ち途中[A],[A]			
攻撃属性	中・下	ダメージ	20・30



### ピースィングヒルト～シニスター・ホールド

⇐[A]			
攻撃属性	上	ダメージ	16



### スカイスブリッター

⇐[B]			
攻撃属性	中	ダメージ	30(遠距離:22)



### ファントムグラウンダー

デキスター・ホールド中[A],[A]			
攻撃属性	下・下	ダメージ	21・36



■**クイックスピンスラッシュ** (⇒[A]): 発生の早い上段全回転斬りで、切り返しやけん制に適している。⇒[A]でデキスター・ホールドに移行し、相手が攻めてこなければ⇒[B]に移行して攻め込む。

■**ルークスブリッター** (⇒[B]): 密着状態からくり出せば相手の側面に回り込みながら攻撃を放つことができる。ダウンした相手にも当たるのと同じ威力を考慮し、追い打ちに使ってこよう。

■**アーメットクラッシャー** (⇐[A]): 相手を自分から見て右方向に吹き飛ばす中段攻撃。リング際に追い込んだらリングアウトを狙って使ってこよう。

■**ツヴァイグラウンダー** (⇨[A],[A]): 発生は遅いが初段がカウンターヒットすると出し切りまで連続ヒットし、相手を大きく吹き飛ばす。

■**メイルシュトローム**(立ち途中[A],[A]): 中→下

の2段技。2段目を↓でキャンセルすることで相手と密着してしゃがみ状態に移行できる。そこから投げと立ち途中技の2択攻撃を仕掛けてこよう。

■**ピースィングヒルト～シニスター・ホールド** (⇐[A]): 発生が早く、カウンターヒット時に相手が復帰行動をとらなければ構え中の[B]や[D]につながる。

■**スカイスブリッター** (⇐[B]): 主に追撃手段として使う。中段攻撃として使うなら⇐[B]でチーフ・ホールドに移行し、ノーマルヒットの場合は派生の[D]に、カウンターヒットの場合は[A]に派生しよう。

■**ファントムグラウンダー** (デキスター・ホールド中[A],[A]): ⇨[A],[A]と似た技だがこちらは初段[A]でシニスター・ホールドに移行。そこから[B]や[D]に派生しても相手の↓[D]などに割り込まれるが、それらを誘って止まり、空振りさせるのも面白い。



### クイックバックスピンスラッシュ

攻撃属性	上	ダメージ	28 (最速入力: 3B)
------	---	------	---------------



### アップトス

攻撃属性	下 (打撃投げ)	ダメージ	30
------	----------	------	----



### プログレスクロス

攻撃属性	上・上・中	ダメージ	14・14・36
------	-------	------	----------



### ピースィングストライク

攻撃属性	中	ダメージ	36 (遠距離: 40)
------	---	------	--------------



### ガイストストローク

攻撃属性	中	ダメージ	28 (遠距離: 3)
------	---	------	-------------



### ランディングスラッシャー

攻撃属性	下	ダメージ	48
------	---	------	----



### コンヴィクションキャリバーン

攻撃属性	中 (ガードブレイク)	ダメージ	30 (クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	-------------	------	-----------------------



■クイックバックスピンスラッシュ (ⓐⓑⒶ)：長いリーチと左右両方向にブ厚い判定を兼ね備えており、ガード時はこちら側が先に動け、けん制技として優れている。ヒット時はⓑⒶと逆方向に相手を大きく吹き飛ばすので、リング際でも頼りになる。

■アップトス (しゃがみⒶ+ⓐ)：しゃがみ状態の相手にも有効な投げ技で、相手を高く放り投げけるので低い壁を飛び越えてリングアウトを狙うこともできる。ただし、相手の背後からは届かず、しゃがみガードもされるがスキはそれほど大きくない。

■ガイストストローク (シニスター・ホールド中ⓑ)：攻めの軸になるシニスター・ホールドからの中段攻撃。ノーマルヒットでもスタン状態にして連続技に持ち込め、同様の下段技のⓐもノーマルヒットでスタン状態にすることでリターンが大きい。シニスター・ホールドへは各種構えから⇒ⓑ+ⓐで移行できることを利用し、構え移行

技から派生技をくり出すと見せかけつつ⇒ⓑ+ⓐでシニスター・ホールドに打って出るのが強力。

■プログレスクロス (↓or↑ⓐⒶ.Ⓐ.Ⓐ)：基本は↓or↑ⓐで構えに移行しておき、ガードされたらⓑに、ヒットしたらⒶかⓑに派生するのが強い。

■ピースィングストライク (⇒ⓑ)：姿勢を低く構えるため上段攻撃をかかわることがあり、技のリーチも長い。正面に吹き飛ばしてリングアウトを狙える。

■ランディングスラッシャー (ベース・ホールド中ⓐ+ⓑ)：大きく跳びかかり非常に威力の高い下段のなぎ払いをお見舞いする。ヒット時は大きく吹き飛ばすことでリングアウトが狙いやすく、左方向へもリングアウト可能。途中でキャンセルすれば接近しつつシニスター・ホールドへ移行できる。

■コンヴィクションキャリバーン (Ⓐ+ⓑ+ⓐ)：角度次第でダウンした相手にも当たるが、その場合はクリティカルフィニッシュには移行しない。



## ジークフリートの連続技

### 連続技①

立ち途中 **B** (カウンターヒット) → チーフ・ホールド中 **B** → ベース・ホールド中 **B**

総ダメージ 77 受身時 77



### 連続技②

↑ **B** → シニスター・ホールド中 **B** → **B**

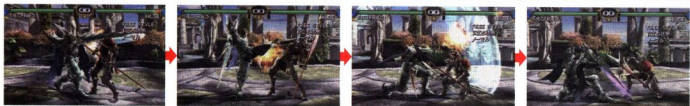
総ダメージ 64 受身時 64



### 連続技③

↓ or ↑ **B** → チーフ・ホールド中 **B**

総ダメージ 44 受身時 44



連続技①は立ち途中**B**がノーマルヒットしている場合でもチーフ・ホールド中**B**までつながるうえ、その後のベース・ホールド中**B**も相手が最速で起き上がろうとすれば必ずヒットする。立ち途中**B**、**B**をキャンセルするなどして密着でしゃがみの状態を作ろう。連続技②は初段のリーチがわりと長めなので、相手の縦斬りなどを避けつつ当てるだけでなく、中距離からのけん制とし

て狙える。締めを**B**でなく**B** or **B**にすることでわずかだがダメージアップを図れる。連続技③は発生の早い上段横斬りからの地上コンボ。**B**ヒット後から**B**に派生すれば攻撃で割り込まれないので、ガードを固めた相手に**B**+**B**でシニスター・ホールドに移行して**B**と**B**の2択攻撃を仕掛けよう。壁際であれば**B**のかわりに**B**に派生しても全段コンボになる。

## 対戦攻略

攻めの中核を担うのは素早いステップから強力な2択攻撃を仕掛けられるシニスター・ホールド。近距離では**A**や**B**からデキスター・ホールドに移行し、派生の**B**などでけん制しつつスキを見て**B**+**B**でシニスター・ホールドへシフトしていく。中距離では直接**B**+**B**で構えに移行し、距離が遠ければさらに**B**+**B**で連続して構えに移るといい。そして、接近したらシニスター・ホールド中の**B**と**B**で2択攻撃。**B**がヒットしたら**B**+**B**で、**B**がヒットした場合は派生の**B**+**B**で追撃してから再度**B**+**B**で前に出よう。また、リングアウト勝ちも狙いやすく、自らリング際まで下がるという戦法もある。低い壁であればしゃがみ**B**+**B**でリングアウトさせることができる。



特殊構えを**B**で解くとしてもスキが読めるが、範囲の狭い縦斬りならば**B** or **B**+**B**で回避可能だ。



全方向にリングアウトを狙えるのが強み。後方へは**B**や**B**がみ

## REGULAR CHARACTER

## 夜明けの凱歌

## ヒルダ

## Hilde

## PROFILE

ヒルデガルド・フォン・クローネ

年齢………18歳  
 出身………ヴォルフクローネ王国  
 身長………160cm  
 体重………50kg  
 生年月日………8月13日  
 血液型………AB型  
 使用武器………剣&槍  
 武器名………グレンツェンノヴァ、フリッシュヒンメル  
 流派名………グロース・エルプシャフト  
 家族構成………父(国王)はイヴィル化し、現在はやむなく監禁中

## STORY

長い間、オストラインスブルクの脅威におびやかされてきたヴォルフクローネ王国。イヴィルスバームの影響で正気を失った父王に代わり、護国の任を務めてきたヒルダは、ジークフリートとの邂逅をきっかけに攻勢に転じることを決意する。

ヴォルフクローネの全軍を率い、みずから先頭に立ったヒルダは、王国を真の夜明けへと導くことができるのだろうか……？



## 使用武器

## G ノヴァ&amp; F ヒンメル (1P)



最初からリリースされている

## G ノヴァ&amp; F ヒンメル (2P)



最初からリリースされている

## スコーピオン



最初からリリースされている

## 十字槍&amp;短刀



最初からリリースされている

## 丈八蛇矛



最初からリリースされている

## ガ・ジャルガ&amp;ガ・ポー



トライアルズモード (ENDLESS TRIAL 以外) をヒルダでクリアする

## 18番ホール



クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 億解放

## コルセルカ&amp;ブロードソード



最初からリリースされている





# ヒルダの主要技

## エーデルトリット

⇐[B]+[K]

攻撃属性	中	ダメージ	25
------	---	------	----



## ヴァイスファッセル

⇐[B].[A]

攻撃属性	中・上	ダメージ	22・30
------	-----	------	-------



## アイゼンアドラー

⇐[A]+[B].[K]

攻撃属性	下・中	ダメージ	15・25
------	-----	------	-------



## ドンナーホルン

⇐[B].[B].[B]

攻撃属性	上・中・上	ダメージ	12・12・24
------	-------	------	----------



## ヴルカーンインプルス

⇐[A].[K]

攻撃属性	上・中	ダメージ	22・15
------	-----	------	-------



## シュネルフォイアー

⇐[A]+[K]

攻撃属性	[上・上]	ダメージ	6・10
------	-------	------	------



## ゲフリーレンファルケ

⇐[A]+[B]

攻撃属性	[中・中]	ダメージ	12・15
------	-------	------	-------



## ブリッツヴォルフ

⇐or⇐or⇐[A]+[B]

攻撃属性	中	ダメージ	40
------	---	------	----



■**エーデルトリット**(⇐[B]+[K])：攻撃発生が早い中段の蹴り。ヒットすると相手を吹き飛ばすので、すぐに⇐で接近して起き上がりを攻め込もう。

■**ヴァイスファッセル**(⇐[B].[A])：槍を振り上げて相手を浮かせたあとに、短剣を使った横斬りで攻撃する。連続ヒットするので中段の選択技として使うほか、スタン状態の相手を追撃するのに使う。

■**アイゼンアドラー**(⇐[A]+[B].[K])：槍で相手の足元を突き刺し、さらに体当たりで攻撃する。1段目が下段のうえにスタン状態になるため、相手のガードを揺さぶる手段として使いやすい。ガードされても手痛い反撃を受けにくいのが魅力だ。

■**ドンナーホルン**(⇐[B].[B].[B])：上段→中段→上段の3連続攻撃。リーチは長いものの攻撃範囲が狭く、8WAY-RUNで避けられやすいのが欠点。

使うときは連続ヒットする2段目まで出そう。

■**ヴルカーンインプルス**(⇐[A].[K])：上段の横斬りから中段の蹴りへと移行する。カウンターヒット時しか連続しないが、2段目が当たるとこちらが先に動ける。相手の8WAY-RUN潰しに使いたい。

■**シュネルフォイアー**(⇐[A]+[K])：短剣で2回連続攻撃する。非常に攻撃発生が早く、おもに⇐[A]カウンターヒット時の追撃に使っていく。

■**ゲフリーレンファルケ**(⇐[A]+[B])：前方に踏み込みつつ中段の横斬りをくり出し、さらに槍で前方を突く。ヒット時は相手をしりもち状態でスタンさせるので、追撃を狙うことが可能だ。

■**ブリッツヴォルフ**(⇐or⇐or⇐[A]+[B])：前方に向かって突進しつつ中段の突き攻撃を出す。リーチが長く、ヒット時は⇐[A]+[B]がつかなる。



## シュテルンエンゲル

■ 離す		
攻撃属性	中	ダメージ 24



## モントアインホルン

■ 離す		
攻撃属性	中	ダメージ 28



## ヴィオレットヴィントミュレ

[A]+[B]		
攻撃属性	[中・中]	ダメージ 5・10



## ゴルトヘルツ

立ち途中 [A]+[B]		
攻撃属性	中	ダメージ 24



## シュタルクフォア

↓ [A]+[B]		
攻撃属性	下	ダメージ 24



## エーデルシュタインヘルツ

↘ or [B]		
攻撃属性	中	ダメージ 24



## ターゲットアンブルフリート

[A]+[B]+[B]		
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ 40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**シュテルンエンゲル**(■離す)：中段の横斬りで攻撃する。ボタンを押した時間に応じて技性能が変化する。第1段階はカウンターヒット時に回復可能スタン。第2段階はガードブレイク効果があり、上中段攻撃へのインパクト判定を持つ。相手の8WAY-RUN対策に活躍してくれる。第3段階目は上中段攻撃に対してのインパクト判定を持ち、ヒット時は大きく相手を吹き飛ばす。第4段階目はガード不能攻撃だ。

■**モントアインホルン**(■離す)：中段の突き攻撃をくり出す。ボタンを押した時間に応じて技性能が大きく変わるのが特徴だ。第1段階はノーマルヒットで回復可能スタン状態に。第2段階は■離す(第2段階)ヒット時固いつなげること、相手を浮かせることが可能。ガードされてもヒルダ側が先に動けるので使いやすい。第3段階目は相手を大きく打ち上げる。ヒット時は[B]+[B]で追撃しよう。第4段

階は■離すと同様にガード不能攻撃になっている。

■**ヴィオレットヴィントミュレ**([A]+[B])：前進しながら槍を回転させる。ガードされてもヒルダが先に動けるうえ、連続ヒットする。

■**ゴルトヘルツ**(立ち途中[A]+[B])：ヒット時にスタンを誘発する、中段のタックル攻撃。攻撃発生は早いもののスキが若干大きい。ヒット時は[B]+[B]などで追撃できるので見返りは大きい。

■**シュタルクフォア**(↓[A]+[B])：短剣で相手の足を斬る下段攻撃。ガード崩しに使う。

■**エーデルシュタインヘルツ**(↘ or [B])：ショルダータックルで攻撃する。回復可能スタン状態になるうえ、ガードされても手痛い反撃は受けにくい。近距離戦で多用していこう。

■**ターゲットアンブルフリート**([A]+[B]+[B])：回転したあとに前方を突くクリティカルフィニッシュ始動技。相手のソウルゲージが少ない状況で使う。



## ヒルダの連続技

### 連続技①

□離す(第2段階) .B → □.B.A

総ダメージ 68 受身時 68



### 連続技②

⇐.B+.B → ⇐.A+.B

総ダメージ 56 受身時 56



### 連続技③

□離す(第3段階) → .B+.B → □離す(第2段階) .B → A離す(第2段階)

総ダメージ 82 受身時 82



**連続技①**は主力となる**B**離す(第2段階)からの連続技。相手の受身と空中制御の方向次第で、最後の△のみ当たらないこともある。**B**離す(第1段階)で相手をスタンさせたあとと同様の追撃を狙えるが、スタンを回復される場合があるので注意しよう。**連続技②**は前方に突進しながら突きをくり出す⇐.B+.B始動。ヒット時はスタン状態になるので、すぐに⇐.A+.Bで追撃しよう。なお、この

⇐.A+.Bによる追撃は、→.A+.B、⇐.A+.Bからも決められる。**連続技③**は溜めを駆使する高難易度コンボ。**B**離す(第3段階)ヒット後はすぐに.B+.Bを入力してそのまま.Bを押し続け、さらに.B+.Bの動作中に.Aを押ししておく。次に.B+.Bで相手を地面に叩き付けたら、.Bを離して**B**離す(第2段階) .Bへ。そして最後に相手の落下に合わせてA離す(第2段階)を出そう。

## 対戦攻略

ヒルダは槍と短剣で戦うキャラクター。槍での攻撃はリーチは長いが8WAY-RUNで避けられやすいので、そこを短剣を利用した横斬りでフォローしていこう。8WAY-RUNで様子見しているときは、常に△と□を押し続けておく。そして相手が各種A離し、B離しの間合い内に入ったら、ボタンを離して攻撃しよう。A離し(第2段階)、B離し(第2段階)は、どちらもガード後はヒルダ側が先に動ける。ガードさせたあとは、すかさず、.A+.G、⇐⇐.B+.Gなどの投げと中段の⇐.B、△、⇐△を使い、相手のガードを崩しにかかろう。なお、⇐△がカウンターヒットした場合は、⇐△+.Gで追撃が可能。重要なダメージソースとなるので、しっかり状況を確認してつなげたい。



⇐△+.Gは反撃を受けにくい横斬りの中段攻撃。さらにスタンを誘発する中距離の主力技だ。



リーチが長い⇐△.B+.G、.B+.G、下段のAor、△も離れた間合いでの主力。



## REGULAR CHARACTER

## 円刃の告死鳥

## ティラ

## Tira

## PROFILE

## ティラ

年齢………17歳  
 出身………不明  
 身長………159cm  
 体重………43kg  
 生年月日………不明  
 血液型………AB型  
 使用武器………リングブレード  
 武器名………アイゼルネドロッセル  
 流派名………輪舞暗殺術  
 家族構成………天涯孤独の身だが、今はともに目的を遂行するウォッチャー達がいる

## STORY

復活したソウルエッジを追って、オストラインスブルクへと入ったティラ。彼女は主の理を助けるべく、ウォッチャーたちを世界中に放つ。そして各地から役に立ちそうな者を選び出し、邪剣を運るための盾としようとして暗躍していた。

やがてソウルキャリバーを携えたジョーフリートの接近を知り、ティラは笑みを浮かべる。彼女が集めた戦士達、そしてオストラインスブルク一帯に邪気の「根」を下ろしたナイトメア。あらゆる事象が告げられていた。彼女がその全てを捧げるソウルエッジが取れることなどありはしない……と。



## 使用武器

アイゼルネドロッセル (1P)



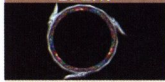
最初からリリースされている

アイゼルネドロッセル (2P)



最初からリリースされている

ビフロスト



最初からリリースされている

火車



最初からリリースされている

ウィマーナ



最初からリリースされている

ソウルエッジ



トライアルズモード (ENDLESS TRIAL 以外) をティラでクリアする

フラリング



クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放

円刃刀



最初からリリースされている



## ティラの主要技

### アップボウネブ

JSorGS 中 立ち途中 (国)

攻撃属性	中	ダメージ	26
------	---	------	----



### マッドネスゲシュトブフ

JSorGS 中 (国+国)

攻撃属性	上 (インパクト)	ダメージ	15
------	-----------	------	----



### イグレットメヌエット

JSorGS 中 (国) ヒット時 (国) (ジャスト)

攻撃属性	上・[上・上]	ダメージ	14・8・8
------	---------	------	--------



### マスティケイトヴィヴラート

JSorGS 中 (国+国)

攻撃属性	[中・中・中・中・中]	ダメージ	4×5
------	-------------	------	-----



### ブレイメンフォルティシモ

JSorGS 中 (国)

攻撃属性	上	ダメージ	20(18)
------	---	------	--------



### カーシングスピンドル

JSorGS 中 (国+国)

攻撃属性	投げ	ダメージ	45(50)
------	----	------	--------



### ダウンスピンスラスト

アップドラフト中 (国)

攻撃属性	中 (ガードブレイク)	ダメージ	40
------	-------------	------	----



\*コマンド表記のJSはジョリーサイド、GSはグルーミーサイド(発生などのあとに変化) / ダメージの( )内はグルーミーサイドのダメージ

■**アップボウネブ**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中立ち途中(国))：武器を振り上げる中段斬り上げ。しゃがみ状態からのけん制として役立つが、密着時にガードされると反撃を受ける。

■**マッドネスゲシュトブフ**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中(国+国))：武器に向かって頭突きをくり返す特殊行動。頭突き中はダメージを受ける代わりに、下段以外の斬りへのインパクト効果を持ち、インパクト成功時は(国)で反撃する。

■**イグレットメヌエット**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中(国)ヒット時(国)(ジャスト))：横移動に強い上段の横斬り。ヒット直前に(国)を押すと相手をスタン状態にする追撃をくり出す。

■**マスティケイトヴィヴラート**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中(国+国))：武器を回転さ

せながら攻撃する中段斬り。ホールド入力でガードブレイク効果がつき、ガードさせると国などで追撃が可能。リング際に追い詰めたときに使おう。

■**ブレイメンフォルティシモ**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中(国))：発生の上段頭突き。ヒット時はランダムでサイドが変化する。連続技に組み込んで使うのが基本。

■**カーシングスピンドル**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中(国+国))：武器で相手を攻撃して吹き飛ばす投げ技。相手をリング際に追い詰めたときに、リングアウトを狙えるのが強み。

■**ダウンスピンスラスト**(アップドラフト中国)：空中に高く舞い上がり、回転しながら突進をする中段斬り。攻撃判定が大きく横移動で避けられにくいほか、相手の裏側からも攻撃できる。

### フィアスペッカー

JSorGS 中⇨[K]		
攻撃属性	中	ダメージ 15(20)

### ストレイロビン

JS 中⇨or⇩[B], GS 中⇨or⇩[B]		
攻撃属性	下	ダメージ ⇨: 24/⇩or⇩: 22(22)

### ワイルドビートニブ

JS 中⇨or⇩[B]		
攻撃属性	中	ダメージ ⇨: 20/⇩or⇩: 22

### フラジレットフィン

JS 中⇨or⇩[A][A]		
攻撃属性	中・中	ダメージ ⇨: 18・20/⇩or⇩: 20・20

### スタックトポーチ

GS 中↓[B]		
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ 34

### チャタリングスラスト

GS 中⇨[B]		
攻撃属性	中(インパクト)	ダメージ 30

### ジュデッカコース

[A]+[B]+[K]		
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ 40(クリティカルフィニッシュ時全体)

通常

クリティカルフィニッシュ時

※コマンド表記のJSはジョリーサイド、GSはグルーミーサイド(挑発などのあとに変化)/ダメージの( )内はグルーミーサイドのダメージ

■**フィアスペッカー**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中⇨[K])：地面に手をつき逆立ちをするように中段蹴りをくり出す。下段攻撃をかわすほか、ガードされても反撃を受けないので、中距離からのけん制として活躍させよう。

■**ストレイロビン**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中⇨or⇩[B]※1)：姿勢を低くしながら足元を攻撃する下段攻撃。カウンターヒットすると相手を大きく浮かす追加攻撃へ派生し、さらに追撃を決められる。連続技に組み込んだり、スキの小ささを利用してけん制で出していくのもいい。

■**ワイルドビートニブ**(ジョリーサイド中⇨or⇩or⇩[B])：武器を勢よく振り下ろす中段の縦斬り。通常ヒットで空中連続技につなげられ、ガードされても反撃を受けにくい。ヒット後は⇨[A](ジャスト)→[A][A]で追い打ちを決めよう。

■**フラジレットフィン**(ジョリーサイド中

⇨or⇩or⇩[A][A])：武器を回転させながら攻撃する中段の横斬り。横方向に強くヒット後はダウンを奪う。相手をリング際に追い詰めたときにリングアウトを狙う技として[A]+[B]と併用しよう。

■**スタックトポーチ**(グルーミーサイド中↓[B])：ガードブレイク属性を持った中段攻撃。発生は遅いものの、ガード時に先に動ける。ガードさせたら中段と投げの2択を仕掛けよう。

■**チャタリングスラスト**(グルーミーサイド中⇨[B])：技の出始めに上・中段の横斬りに対応したインパクト属性を持つ中段縦斬り。ヒット時はスタン状態にでき、スタンコンボを叩き込める。相手が横斬りをくり出しそうな場面で、切り返し手段として積極的に使っていく。

■**ジュデッカコース**(ジョリーサイドorグルーミーサイド中[A]+[B]+[K])：武器を大きく振り上げるクリティカルフィニッシュ始動技だ。

※1 ジョリーサイドのみ⇨[B]でも出せる





REGULAR CHARACTER

祝福なき血統  
アイヴィー

Ivy

PROFILE

イザベラ・バレンタイン

年齢………32歳  
 出身………イングランド王国/ロンドン  
 身長………179cm  
 体重………58kg  
 生年月日………12月10日  
 血液型………不明  
 使用武器………蛇腹剣(ジャバラケン)  
 武器名………バレンタイン(アイヴィーブレード)  
 暱称名………アンリレイトリック  
 家族構成………育ての両親とは死別  
                   実の父親はセルバンテス  
                   母親はすでに死亡している

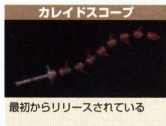
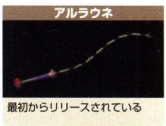
STORY

ソウルエッジに対抗しうる存在を求めて旅し、やがて霊剣の存在を知ったアイヴィー。だが、それはソウルエッジの血を引く彼女自身には霊剣を扱うことができないという事実をも明らかにした。彼女は霊剣を扱うモノを生み出すための研究を続けるが、その研究は完成には至らなかった。セルバンテスの襲来によって、彼女は魂の大部分を喰われてしまったのだ。

研究の成果である人工の魂を使うことによって死を食い止めたアイヴィー。かりそめの命がいつまで保つかはわからないが、死に至る前にソウルエッジを破壊しなければ……！



使用武器





# アイヴィーの主要技

## 汝、示せ [アームウィスパー] & 汝、応えよ [アームピアランス]

環状態で [B]+[K] or [A]+[K]、剣状態で [A]+[K]、鞭状態で [B]+[K]
攻撃属性 特殊行動 ダメージ
—



## 高貴なる幽霊 [ノーブルゴースト]

環状態で ↓↘↙← [B]	
攻撃属性 [中・中]	ダメージ 14・16



## 刺に捕われ [ソーンバインド]

環状態で ⇄ [A]+[B]
攻撃属性 中 (打撃投げ) ダメージ 20・8・6 (遠距離: 20・20、遠距離背後: 20・25)



## 咒い師の刻銘 [ソーサリーオートグラフ]

剣状態で ↘ [B]	
攻撃属性 中	ダメージ 18



## 覚醒せし刻印 [ウェイクサイン]

剣状態で立ち途中 [A]	
攻撃属性 中	ダメージ 24



## 朽ち行く刺蔓 [ディクアランブラー]

剣状態でしゃがみ ↘ [B]	
攻撃属性 下	ダメージ 22



## 闇に潜む髪盗み [アブセス クリーパー]

剣状態で立ち途中 [B]	
攻撃属性 中	ダメージ 28



## 眠れぬ影法師 [レストレスシルエット]

剣状態で ↓ or ↑ [K]	
攻撃属性 下	ダメージ 14



■汝、示せ&汝、応えよ(環状態で[B]+[K] or [A]+[K]、剣状態で[A]+[K]、鞭状態で[B]+[K])：蛇腹剣の形状を変化させる特殊動作。環状態中は[B]+[K]で剣に、[A]+[K]で鞭に形状が変化し、剣状態中は[A]+[K]で鞭状態中は[B]+[K]でそれぞれ環状態に変化する。また、攻撃動作中にこれらの入力を行っておくと、蛇腹剣が光り輝き、動作終了時に剣の形状が変化する。

■高貴なる幽霊(環状態で↓↘↙←[B])：右側に移動しつつ鞭をしならせる2段技。縦斬りを回避しつつ攻撃できるので、縦斬りを多用する相手に使う。

■刺に捕われ(環状態で⇄[A]+[B])：蛇腹剣を伸ばして突きを放つ。リーチが非常に長く、ガード時のスキも小さいので、遠距離からのけん制に役立つ。

■咒い師の刻銘(剣状態で↘[B])：剣を振り下ろす中段技。横方向には弱いがスキが小さく、カウン

ターヒットで相手が浮く。ダウンした相手にも当たるので、起き上がりを攻める際にも有効。なお、↘ or ↙ [B] で出した場合は威力が22に上昇する。

■覚醒せし刻印(剣状態で立ち途中[A])：スキの小さい中段横斬りで、動作中は上段を避けつつ攻撃できる。近距離でのけん制として頼りになる。

■朽ち行く刺蔓(剣状態でしゃがみ↘[B])：高威力かつスキの小さい下段突き。横へのBWAY-RUNには弱いので、立ち途中[A]を警戒させてから使いたい。

■闇に潜む髪盗み(剣状態で立ち途中[B])：その場で剣を振り上げる中段技。近距離ヒット時は相手を自分の背後の空中へと浮かす効果がある。

■眠れぬ影法師(剣状態で↓ or ↑[K])：ダウンを奪う下段足払い。ヒット時は↓↘↙←[B]で追撃できる。剣状態で[B]+[A]で出すとダメージが19に増加する。

**狂い霊の灯** [レイヴナースカンテラ]

鞭状態で ↓or↑[A]

攻撃属性 中(打撃投げ) ダメージ 28・4・4・6 (遠距離:30)


**失われし車輪** [エンシェントガルガリン]

鞭状態で ♂[A]・[A]

攻撃属性 下・下 ダメージ 8・10


**溺れ霊の名簿～素霊が交代する(気)** [ドラクナースリスト～メタエレム・シルフェ]

鞭状態で ♀[B]

攻撃属性 中 ダメージ 24


**捕えられた留金** [キーパーゼイル]

素霊が交代する(気)中 ⇐⇒[K]

攻撃属性 中 ダメージ 18


**抱擁せし風精王** [トウィニングシルフェ]

素霊が交代する(気)中 [A] ヒット時 ♀⇒[A]

攻撃属性 上・中(ガード不能・打撃投げ) ダメージ 5・10・30


**狂乱する火霊** [ルナティックテジャス]

素霊が交代する(気)中 [B]・[B]・[B]

攻撃属性 中・中・中 ダメージ 8・8・17


**大いなる再戦** [リエイコン]

[A]+[B]+[K]

攻撃属性 中(ガードブレイク) ダメージ 40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**狂い霊の灯**(鞭状態で↓or↑[A])：鞭を横に薙ぐ中段技。発生は遅いものの、リーチが非常に長く相手の8WAY-RUNに強いので、遠距離けん制として役立つ。近距離ヒット時は打撃投げに移行するが、近い間合いでガードされると反撃されやすい。

■**失われし車輪**(鞭状態で♂[A]・[A])：地面スレスレを鞭で払う下段横斬り。リーチが長く相手の横移動に強いので、上記の鞭状態で↓or↑[A]と組み合わせて遠距離から2択を迫るのが効果的。1段止めをメインに使い、カウンターヒットを確認したときのみ2段目まで出し切るようにしましょう。

■**溺れ霊の名簿～素霊が交代する(気)**(鞭状態で♀[B])：鞭を振り上げたあと、素霊が交代する(気)に移行する。ヒット時は連続技を叩き込めるうえ、ガードされてもこちらが先に動け、後述する素霊が交代する(気)中に出せる技でさらに攻め込める。中距離では積極的に使っていこう。

■**捕えられた留金**(素霊が交代する(気)中⇐⇒[K])：タックルを放つ中段技で、技後剣状態にシフトする。発生が早く動作中に上段を回避できるため、♀[B]ガード後にくり出せば割り込まれにくい。カウンター時は回復可能スタン状態にするので、剣状態で♀[B]をメインに攻め立てよう。なお、素霊が交代する(気)中図でも同じ見た目の技が出る。カウンターヒット時に相手を浮かせつつ、技後も素霊が交代する(気)を維持するのが特徴だ。

■**抱擁せし風精王**(素霊が交代する(気)中[A]ヒット時♀⇒[A])：発生の上段ガード不能技。♀[B]ガード後、素霊が交代する(気)中⇐⇒[K]を警戒して動きを止める相手のガードを崩す用途に役立つ。

■**狂乱する火霊**(素霊が交代する(気)中[B]・[B]・[B])：鞭を3発振り下ろす中段連係。連続技に役立つ。

■**大いなる再戦**([A]+[B]+[K])：振りかぶって剣を振り下ろす。技後は出したときの形状を維持する。



## アイヴィーの連続技

### 連続技①

環状態で  $\searrow B$  (国+国) で剣状態に形状変化→剣状態で  $\Rightarrow \text{国}$

総ダメージ 60

受身時 60



### 連続技②

剣状態で  $\searrow B$  (カウンターヒット) → (国+国) で環状態に形状変化→環状態で  $\Leftarrow \text{国}$  → 環状態で  $\Downarrow \searrow B$  (国+国)

総ダメージ 72

受身時 72



### 連続技③

環状態で  $\searrow B$  (カウンターヒット) → 素霊が交代する(気)中(国) → 素霊が交代する(気)中(国) → (国) → (国) → (国) (ジャスト)

総ダメージ 83

受身時 83



連続技①は環状態からの基本連続技。 $\searrow B$  (国)のヒットを確認してから(国+国)を入力して剣状態にシフトしたのち、高威力な空中打撃投げの $\Rightarrow \text{国}$ につなげよう。連続技②は剣状態で $\searrow B$  (国)がカウンターヒットしたときの強力連続技。動作中に(国+国)で環状態に形状変化させ、環状態で $\Leftarrow \text{国}$ で相手を地面に叩き付けられ、さらに環状態で $\Downarrow \searrow B$  (国+国)で追撃できる。形状変化に失敗したときは、剣状態で $\Rightarrow \text{国}$

で追撃しておこう。連続技③は鞭状態で $\searrow B$  (国)のカウンターヒット時に素速く素霊が交代する(気)中(国)を当てれば相手が浮く。素霊が交代する(気)中(国) → (国) → (国) → (国) (ジャスト)が難しいなら、素霊が交代する(気)中(国) → (国)に切り替えよう。なお、 $\searrow B$  (国)の通常ヒット時はつなぎを入れずに直接素霊が交代する(気)中(国) → (国) → (国) → (国) (ジャスト)を決めていこう。

## 対戦攻略

環、剣、鞭と3つの形状に変化する蛇腹剣がアイヴィー最大の特徴。速い間合いではリーチに優れた鞭状態にシフトしておきたい。ここからは鞭状態で $\Downarrow \text{国}$  or  $\Uparrow \text{国}$ と鞭状態で $\Leftarrow \text{国}$ 、 $\Leftarrow \text{国}$ で相手の8WAY-RUNを抑制しつつ2択を仕掛けるのが基本。これで相手の動きを止めたら鞭状態で $\searrow B$  (国)を中段の選択肢に組み込み、素霊が交代する(気)を使った攻めや連続技を狙っていこう。相手のガードを崩すなら、剣状態に移行して接近戦に持ち込むのがオススメ。 $\Leftarrow \text{国}$ で直接しゃがむか剣状態で $\Downarrow \text{国}$ を出してしゃがみ状態を作り、中段の剣状態で立ち途中(国)と下段の剣状態でしゃがみ $\searrow B$  (国)で2択を迫るのが強力だ。また、下段足払いである剣状態で $\Downarrow \text{国}$  or  $\Uparrow \text{国}$ も見切られにくい。剣状態で $\Downarrow \text{国}$ ヒット後は積極的に狙おう。



環状態中に近寄られたら、 $\Leftarrow \text{国}$  or  $\Uparrow \text{国}$ で相手の攻めに刺り込みつつ剣状態に移行するのが安全だ。



剣状態で $\Downarrow \text{国}$  or  $\Uparrow \text{国}$ で剣状態にシフトしたあとは、鞭状態で $\Leftarrow \text{国}$  or  $\Leftarrow \text{国}$ で相手の動きを抑制しよう。

## REGULAR CHARACTER

はかいしゅこうじん

## 破壊執行人

## アスタロス

## Astaroth

## PROFILE

## アスタロス

年齢………誕生後 7 年経過  
 出身………不明 ( 邪教集団 フィグル・セステムス /  
 バルギア大神殿 )  
 身長………202cm  
 体重………130kg  
 生年月日………9月3日  
 血液型………無し  
 使用武器………グレイアントアックス  
 武器名………クルトウエス  
 流派名………ギェルダス  
 家族構成………無し

## STORY

ある朝、目を覚めた時に、アスタロスの中で新たに産み出された感情……それは創造主への怒りだった。都合の良い奴として扱われ、そしてただ従っていた自分。何もかもが壊れてしまった。

怒りに任せて暴れ回るアスタロスの前にティラが現れる。オストラインスブルクへといざなう。アスタロスの身体の一部となったソウルエッジの欠片は、彼に魂を束ねることができ、強化する特性を与えていた。神に打ち勝つための蓄えなければならぬ。手始めに邪剣に群がる僧どもを、死にさせていすれば……。オストラインスブルクのすべてを喰らい尽くすため、アスタロスはティラの誘いに乗る。



## 使用武器

クルトウエス (1P)



最初からリリースされている

クルトウエス (2P)



最初からリリースされている

テラムーン



最初からリリースされている

グレートモール



最初からリリースされている

雨雲降



最初からリリースされている

ソウルエッジ



トライアルズモード (ENDLESS TRIAL 以外) をアスタロスでクリアする

ピコハン



クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放

プローバ



最初からリリースされている



# アスタロスの主要技

## ロツェリオ

[A]・[B]

攻撃属性	上・中	ダメージ	16・20
------	-----	------	-------



## スルバルト

⇒[K]

攻撃属性	中	ダメージ	26
------	---	------	----



## ヴィメル

⇔[B]

攻撃属性	中	ダメージ	25
------	---	------	----



## ムズールヴィシヤ

↓or↑[B]

攻撃属性	中	ダメージ	55
------	---	------	----



## ロティアス

⇔[K]

攻撃属性	中	ダメージ	18
------	---	------	----



## アディ・リアスファーズ

↓or⇔[A]

攻撃属性	中 (打撃投げ)	ダメージ	30・50
------	----------	------	-------



## メルファディア

⇔⇔↓or⇔[B]+[G]

攻撃属性	投げ	ダメージ	32 (最速入力: 37)
------	----	------	---------------



■**ロツェリオ** [A]・[B] : 上段の横斬りから中段の縦斬りを出す2段技。ノーマルヒットで連続技になり、ガード時も反撃を受けないため、けん制として役立つ。2段目のみカウンターヒットするとスタン状態となり、スタンコンボを叩き込める。

■**スルバルト** (⇒[K]) : 相手の上段攻撃を避ける性能を持つタックル。ノーマルヒットで相手を吹き飛ばすため、リング際に相手を追い詰めた際に、リングアウトを狙う技として適している。

■**ヴィメル** (⇔[B]) : 発生が早い中段の頭突き。カウンターヒット時はダウンを奪う。ホールドすると発生が遅くなるが、ガードされても相手をしゃがみ状態にさせ先に動ける。ダウンした相手にも当たるので、相手の起き上がりにも重なるのが有効。

■**ムズールヴィシヤ** (↓or↑[B]) : 斧を大きく振

り上げる中段斬り。発生こそ遅いが威力は高いので、連続技に組み込むのが基本。なお、地上ヒット時に⇔を入力すると威力は下がるものの、↓or↑[B]+[G]の空中投げで追撃が可能。

■**ロティアス** (⇔[K]) : 素早い動作でくり出すヒザ蹴り。カウンターヒット時はダウンを奪い、さらに追撃を叩き込める。相手の攻めに割り込みたいときに積極的に活用しよう。

■**アディ・リアスファーズ** (↓or⇔[A]) : 回転しながら斧を振り回す横斬り。ヒット時は相手を斧で引っかけて投げる技へ移行する。なお、[A]を追加入力すると、回転を継続しながら攻撃できる。

■**メルファディア** (⇔⇔↓or⇔[B]+[G]) : 相手を空中に放り投げる投げ技。落下してくる相手に追撃できるため、威力は非常に高い。

## ムクスーザ

⇐[A]			
攻撃属性	上	ダメージ	24



## クラックォ・アクシア

⇐[B]+[K]			
攻撃属性	[下・下・下]	ダメージ	8・8・8



## シュ・ムクサリオン

[A]+[B]or⇐[A]+[B]			
攻撃属性	中	ダメージ	25(遠距離:48)



## イェルクスーザ

立ち途中[K],[A]			
攻撃属性	中・下	ダメージ	20・40(遠距離:26・50)



## メリアックスーザ

⇐[A]			
攻撃属性	下	ダメージ	25(遠距離:30)



## ザムイリオス

頭側ダウン中の相手に⇐[A]+[G]or⇐[B]+[G]			
攻撃属性	投げ	ダメージ	20



## アズ・バルグリア

[A]+[B]+[K]			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**ムクスーザ**(⇐[A]): 左右両方向に強い上段の横斬り。サイドダッシュカウンターで相手を吹き飛ばすので、リング際では相手の横移動を潰しつつリングアウトを狙える。これをしゃがんで反撃をしてくる相手には、初段のモーションが似ている[A][B]の2段目でカウンターヒットを狙うといい。

■**クラックォ・アクシア**(⇐[B]+[K]): 斧で地面をすくように攻撃する下段技。ノーマルヒットでダウンを奪うほか、リング際でヒットすればリングアウトも狙える。ガード時はスキが小さく距離も離れるため反撃を受けにくいのも強み。

■**シュ・ムクサリオン**([A]+[B]or⇐[A]+[B]): リーチがとて長く横に対する判定も強い中段攻撃。先端部分は威力が高く、ガードさせてもリスクは低い。遠距離戦のけん制として役立てよう。

■**イェルクスーザ**(立ち途中[K],[A]): 中段蹴りから下段横斬りのコンビネーション。1段目はカウ

ンターヒットでスタン状態にするほか、先端をガードさせれば反撃を受けにくい。リーチも長いのでしゃがみ状態からのけん制として最適だ。

■**メリアックスーザ**(⇐[A]): 相手の足元を刈る下段攻撃。⇐[A]入力だと発生は遅くなるものの、⇐[A],[B]でガードブレイクの中段攻撃、⇐[A],[A]で回転しながら攻撃をする下段技に派生できる。遠距離戦のけん制で[A]+[B]と使い分けよう。

■**ザムイリオス**(頭側ダウン中の相手に⇐[A]+[G]or⇐[B]+[G]): ダウン中の相手の首を掴み強制的に立ち状態に戻す投げ技。投げ後は先に動けるので、中段と投げの2択を仕掛けていこう。

■**アズ・バルグリア**([A]+[B]+[K]): 斧を横に持ち上げ叩きつけるクリティカルフィニッシュ始動技。クリティカルフィニッシュに移行しない場合は、ヒット時は頭側ダウンを奪い、ガード時はスキが小さく相手の距離を大きく離すので反撃を受けない。



## アスタロスの連続技

### 連続技①

⇒□(カウンターヒット)or△(カウンターヒット・2段目のみ) → ↓or↑△ → ↓or↑△ 総ダメージ 85 受身時 97



### 連続技②

⇒□(カウンターヒット) → ↓△+△(△+△)

総ダメージ 56 受身時 57



### 連続技③

⇒△or△or△(△+△) → ↓or↑△

総ダメージ 75 受身時 83



**連続技①**は⇒□カウンターヒットからのスタンコンボ。簡単かつ高威力なので、スタンさせたら見逃さずに決めよう。なお、△・△2段目のみカウンターヒットからも同様のコンボが可能だ。  
**連続技②**は⇒□カウンターヒットからつながる連続技。相手の連係に割り込みたい時や⇒□後、先に動けるようになったときに狙いやすい。また、壁際では⇒△や⇒△がノーマルヒットでスタン

状態になる。そのままスタンコンボに移行できるため、各種投げとの2択を仕掛けていくのが強力だ。**連続技③**は相手を浮かす投げ技からの連続技。素早くコマンド入力するとアスタロスの体が光り、投げ抜け可能の時間が短くなり、回避されにくくなるほか、わずかだがダメージも上昇する。リング際に追い詰められた場合は、投げ後に⇒△などで追撃すればリングアウトを狙える。

## 対戦攻略

リーチが長くけん制技を豊富に持つアスタロス。中距離戦はもちろんのこと、強力な投げ技と中段技も持っているため、どの距離でも戦える万能型のキャラクターだ。まずは中距離で△・△や⇒△を使い、相手の横移動をけん制していこう。相手がけん制を嫌がり動きを止めたところへ接近戦を仕掛けていくのが基本となる。接近戦では、⇒△をガードさせて先に動ける状況を作り、手を出した相手にカウンターを取れる⇒△や投げ技を使って2択を迫る。リング際に相手を追い詰めた場合は積極的にリングアウトを狙おう。横移動に対しては⇒△、立ちには△+△や⇒△、しゃがみには⇒△など、いずれもヒットすれば相手をリングアウトさせる可能性が高くオススメだ。



中距離戦では突進力がありガード時モスキが小さい⇒△を使って相手の反撃を誘い……



ガードインパクトを受け流して追撃の△を有効に

撃する戦法も有効。成功時は投げ

## REGULAR CHARACTER

## 忠節の奇怪人形

## ヴォルド

## Voldo

## PROFILE

## ヴォルド

年齢……………50歳  
 出身……………ナホリ王国/バレルモ  
 身長……………183cm  
 体重……………84kg  
 生年月日………8月25日  
 血液型……………A型  
 使用武器………カタール(ジャマダハル)×2  
 武器名……………マナス、アユス  
 流派名……………我流  
 家族構成………両親はすでに鬼籍に入っている  
 兄弟4人は戦災で死亡  
 主・ベルチャーも他界して久しい

## STORY

今は亡き主人に絶対の忠誠を誓い、その最後の望みであるソウルエッジを追っていたヴォルド。彼はついにオストラインスブルクへと辿り着く。奥庭の深部へと潜り込んだヴォルドはソウルエッジを見つけ、手を伸ばす。とうとう大いなる望みが叶う時がきたのだ……！

「ヴォルドよ……」懐かしき声が彼を呼ぶ。それは一時的にも忘れたことのない響き。彼が崇拝する主人の姿がそこにはあった。ヴォルドは声が命を守るまま、ソウルエッジを守る番人となる。強固な忠誠心はそのままだ。彼はソウルエッジに魅入られてしまったのだ……。



## 使用武器

マナス&アユス (1P)  最初からリリースされている	マナス&アユス (2P)  最初からリリースされている	猫手  最初からリリースされている	トファナのハサミ  最初からリリースされている
ギロチン  最初からリリースされている	ソウルエッジ  トライアルモード(ENDLESS TRIAL 以外)をヴォルドでクリアする	バスティチエーレ  クリエイションモードで作成可能敵種をすべて使うα名声を10個解放	ジャマダハル  最初からリリースされている



## ボルドの主要技

### シザースクロウ

[A],[A]

攻撃属性 上・上 ダメージ 8・10



### ブラインドヘルクロウ

⇐[B],[A]

攻撃属性 中・上 ダメージ 25・15



### ブラインドブレード

↓or↑[A]

攻撃属性 中 ダメージ 30



### ブレイグキャンサー

↘[A]

攻撃属性 下 ダメージ 32



### ギロチンシザース

↘[B],[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 28・32



### ゲートオープナー

→[A]+[B]

攻撃属性 [中・中] ダメージ 20・20



### スコピオンズスタイル～背向け

↘[B]

攻撃属性 中 ダメージ 22



### マカプールウェッジ

背向け [A]+[B]

攻撃属性 上(インバクト) ダメージ 30



■**シザースクロウ** ([A],[A])：正面向きからの横斬りでもっとも発生が早い。けん制や切り返し、スキの小さい技への反撃などさまざまな場面で機能する。また、背向け[A],[A]は正面向きよりもさらに発生が早く、⇐[A]などのスキのフォローにも使える。

■**ブラインドヘルクロウ** (⇐[B],[A])：ノーマルヒットでも少しのディレイなら連続ヒットする。中段技から背向けに移ることができるので使いやすい。

■**ブラインドブレード** (↓or↑[A])：圧倒的な攻撃範囲を誇る中段横斬り。ガード時のスキは大きいので、先端部分を当てるように使っていく。

■**ブレイグキャンサー** (↘[A])：大きく前進するためリーチが非常に長く、ヒット時はダウンさせる。強力だが、発生が遅めなのでインバクトされやすく、ガードされると反撃を受けてしまう。

■**ギロチンシザース** (↘[B],[B])：簡単なコマンドながらヒットすれば相手の体力を大きく減らすことができる中段攻撃。初段のみダウンした相手にも当たるため、ダウン状態への追い打ちにも使える。

■**ゲートオープナー** (→[A]+[B])：相手を後方へ飛ばすためリングアウトを狙いやすい。[B]に派生すればガードされてもこちらが先に動ける。

■**スコピオンズスタイル～背向け** (↘[B])：姿勢を低く構えるので上段攻撃を避けやすい、相手が[A]などを出してくる近距離で使おう。ヒットしていた場合は背向け↘[B]などで追い打ちしておこう。

■**マカプールウェッジ**(背向け[A]+[B])：技の始めにインバクト性能があり、⇐[A]をガードされたあとに出せば相手は早い[A],[A]などで反撃してきた場合でもインバクトしつつ攻撃できる。



デモンエルボー			
⇨⇩(最速入力)			
攻撃属性	中	ダメージ	14

ヘルスケアクロウ			
背向け⇩(B, A, A)			
攻撃属性	中・上・中	ダメージ	25・15・20

イモータルベルチャー			
背向け⇩(A)			
攻撃属性	下	ダメージ	28

ブレイグマンティス〜リグルステップ			
⇩(A)+B, ⇩⇨⇩⇨			
攻撃属性	中	ダメージ	20

フェイスレスワインダー			
背向け⇩or⇩(A)			
攻撃属性	中	ダメージ	28

スライディングフック			
リグルステップ中(B)			
攻撃属性	下	ダメージ	20

グレート・ギア・オブ・マッドネス			
⇩(A)+B+⇩(B)			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)

■**デモンエルボー**(⇨⇩(最速入力))：⇨or⇩or⇩(B)と違いノーマルヒットでスタン状態になるためけん制に最適。リグルステップ中(B)や⇩(B)との対の中段技として中距離戦での主力になる。

■**ヘルスケアクロウ**(背向け⇩(B, A, A))：2段目で止めておけば背を向けた状態を維持できるうえ、ガード時のスキも小さい。初段がカウンターヒットした場合にのみ3段目まで出し切るといい。

■**イモータルベルチャー**(背向け⇩(A))：はじめから終わりまで低い姿勢を保つので、多少相手が先に動ける状況でも攻撃をかわしつつ攻撃できる。ヒット時には⇩(A)で立ち状態に戻し、背向け⇩(A)とブラインドリグルステップ中(B)の2択を仕掛けよう。

■**ブレイグマンティス〜リグルステップ**(⇩(A)+B, ⇩⇨⇩⇨)：ガードされていてもリグルステップから(B)と(B)で2択攻撃を迫れ、ヒットしていた場合は(B)と(B)のどちらもが追撃になる優秀

な技。ダウン状態の相手にヒットさせてもリグルステップ中(B)が追撃として成立する。

■**フェイスレスワインダー**(背向け⇩or⇩(A))：体を半回転することで左右両方向に判定が強い。背向けからはこの技で横移動を防止して、カウンターヒットした場合は背向け⇩or⇩(B, A)で追撃しておけば、さらに背向け状態から攻めを展開できる。

■**スライディングフック**(リグルステップ中(B))：相手の足元に頭から滑り込む下段攻撃。入力を素早く行うことでリグルステップを見せることなく出すことが可能で、奇襲技として優秀。リング際ではノーマルヒットでリングアウトさせることができるので、中段攻撃である⇨(A)+Bとの2択攻撃を仕掛けて狙っていい。

■**グレート・ギア・オブ・マッドネス**(⇩(A)+B+⇩(B))：数少ないガードブレイク技のひとつ。攻撃範囲は狭いので壁際に追いついた状況から当てにいい。



## ヴォルドの連続技

### 連続技①

⇨⇨国(最速入力) → ⇨or⇨国 → ⇨⇨国(最速入力) → ⇨国+国 ⇨⇨⇨ → リグルステップ 中国

総ダメージ 65

受身時 65



### 連続技②

背向け ⇨or⇨国 → 背向け ⇨国 → 背向け 国+国 → ⇨国+国 ⇨⇨⇨ → リグルステップ 中国

総ダメージ 95

受身時 108



### 連続技③

ブラインドリグルステップ中国 → 背向け ⇨国 → 背向け ⇨国+国 → ジ・ラック中国

総ダメージ 71

受身時 75



連続技①は始動技がカウンターヒットしていた場合や、2段目が最速入力になった場合はそのまま⇨国+国、⇨⇨⇨につなごう。デモンエルポーの最速入力と通常入力を確実に切り替えられるテクニックが必要となるが、デモンエルポーは対戦での核となる技なので、ぜひともマスターしておきたい。連続技②は超高威力な連続技。始動技は上段攻撃だが、反時計まわりの横移動に対して強

く、自らはジャンプ状態なので相手の下段攻撃を避けながらヒットできることもある。3段目を少し遅らせて出すのがコツで、叩き付けたあと相手との距離が若干近くなる。連続技③は背向け中段技始動の連続技。始動技は背向け立ち途中中国と同じ技だが、少しダメージが大きい。ジ・ラック中国の代わりにジ・ラック中⇨⇨も使えるが、リングアウトに十分注意すること。

## 対戦攻略

長い手足のおかげでリーチは抜群。姿勢が低く、独特の攻撃モーションを備える特異なキャラクターだ。優れたリーチを活かし離れた間合いで⇨or⇨国を振って相手の足を止め、スキを見て⇨⇨国(最速入力)や⇨国を決めていこう。近距離では⇨国と投げでガードを揺さぶる戦法と、背向けからの攻撃がとても強力だ。背向け⇨国、⇨国が正面向きのものよりも早く、ガードされてもスキの小さい⇨国などがより使える技となる。そして背向けからは横移動や⇨国で相手の攻撃をさばきつつ、⇨国とブラインドリグルステップ中国の2択攻撃を仕掛けて体力を奪う。相手をリング際に追い詰めたら⇨国+国とブラインドリグルステップ中国で積極的にリングアウト勝ちを狙おう。



背向け状態からのガードインパクトに成功したら連続技につながる。背向け⇨or⇨国+国を出そう。



自分のやや左側にリング際がある状況では、⇨国+国を積極的に狙おう。

## REGULAR CHARACTER

ことうけんぶらい  
剛剣無頼

御剣

Mitsurugi

## PROFILE

御剣平四郎

年齢……………29歳  
 出身……………日本／備前  
 身長……………171cm  
 体重……………65kg  
 生年月日………6月8日  
 血液型……………AB型  
 使用武器………日本刀  
 武器名……………獅子王(シシオウ)  
 流派名……………天賦古流・改  
 家族構成………両親兄弟いずれも病死

## STORY

いまや鉄砲すら敵ではない。そう確信した御剣は、さらなる強者との戦いを求めて各地をさまよっていた。だが彼は強すぎた。心躍る相手に出会う機会は少なくなって久しく、御剣は飢え続けていた。

しかし、以前より持ち歩いてきた「ソウルエッジの欠片」に起きた異常を期に、彼はついに戦うべき敵を見いだす。オストラインスブルクに集う異形の群れと、その盟主たる蒼騎士。人ならざる者との戦いを予感し、御剣は喜びに震えた。



## 使用武器

 <p>獅子王 (1P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	 <p>獅子王 (2P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	 <p>西洋両手剣</p> <p>最初からリリースされている</p>	 <p>黒間藤</p> <p>最初からリリースされている</p>
 <p>ダマスカス剣</p> <p>最初からリリースされている</p>	 <p>鬼行安</p> <p>トライアルズモード(ENDLESS TRIAL 以外)を御剣でクリアする</p>	 <p>荒積古</p> <p>クリエイションモードで作成可能枠をすべて使うα名声を10個解放</p>	 <p>正宗</p> <p>最初からリリースされている放</p>



# 御剣の主要技

## 弾割 [はじきわり]

⇨[K],[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 24・36



## 縦 [とじ]

⇨[A]

攻撃属性 上 ダメージ 12



## 散黄金 [ちりこがね]

⇨[A]

攻撃属性 中 ダメージ 12



## 腰旋 [すわつむじ]

⇨[A]

攻撃属性 下 ダメージ 30



## 伏掛 [ふしがけ]

⇨[A]

攻撃属性 特下 ダメージ 10



## 旋神楽 [つむじかくら]

⇨[A],[B]

攻撃属性 中 (ガードブレイク) ダメージ 30



## 踏掛 [ふみがけ]

⇨[A]

攻撃属性 中 ダメージ 30



## 稲穂嵐 [いなほおろし]

⇨[K],[B]

攻撃属性 下・中 ダメージ 18・28



■**弾割**(⇨[K],[B])：前方への中段蹴りから中段の縦斬りに連係する。1目目で止めれば反撃を受けにくいので、リーチを活かした奇襲に用いよう。

■**縦**(⇨[A])：[A],[A]の逆側からの横斬りで攻撃するため、右側に8WAY-RUNで移動する相手に使おう。

■**散黄金**(⇨[A])：拳を右側から振り回して相手の身体を殴りつける。リーチは短いものの、中段判定で攻撃発生も早く、連係に組み込むと効果的。また、カウンターヒットでスタン状態になる。

■**腰旋**(⇨[A])：回転しながらかがみ込み、相手の足元を刀でなぎ払う。下段攻撃なので相手のガードを揺さぶるのに役立つほか、姿勢が低く相手の上段攻撃を避けられる。ガード時のスキが大きく反撃を受けやすいので、乱発は避けよう。

■**伏掛**(⇨[A])：しゃがみ状態から横斬りを出すス

タンダードな攻撃。立ち、しゃがみガードとも可能な特殊下段攻撃だが、技の発生が早く相手の出鼻を挫きやすい。ヒット時はこちらが先に動けるので、攻めの起点としても重宝する。

■**旋神楽**(⇨[A],[B])：回転しながら下段斬りを仕掛けると見せかけて、中段の縦斬りへ移行する。攻撃発生自体は極端に遅いが、ガード時はガードブレイクが起こり、ヒット時はスタン状態になる。

■**踏掛**(⇨[A])：リーチが長い中段の横斬りで、左側への8WAY-RUNを防止しやすい。カウンターヒット時にはスタン状態になるが追撃が難しいので、⇨で前方に進んで攻め込んでいこう。

■**稲穂嵐**(⇨[K],[B])：下段の足払いから刀を勢いよく振り下ろす。攻撃発生が早く、ガード崩し手段として重宝する。ガードされるとスキは大きい。



■踏刈(→[A])：前方に踏み込みつつ中段の横斬りを放つ。スキが小さいためけん制に使いやすく、カウンターヒット時はスタン状態になる。相手のBWAY-RUNを防止したい状況で使っていこう。

■燈籠割(→[B][B])：前方に踏み込みつつ刀を振り上げ、さらに勢よく振り下ろして攻撃する。2段とも中段攻撃で、1段目がヒットすると2段目までつながる。2段目がガードされると反撃を受けるので、1段目で止めることも大事だ。

■踏突(霞中[△][△])：特殊な構えの霞中に出せる攻撃で、下段の足払いから上段の突き攻撃へ連係する。1段目が当たると最終段までつながるが、1段目をガードされると2段目が空振りし、大きなスキをさらけだしてしまう。

■独穂巻～居合(↻ or [△][△])：回転しながら滑り込むように相手の足元を蹴り、自動的に特殊な構えである居合に移行する。ヒット時は先に動ける

ため、ここからは居合中[△]で相手の反撃を潰すか、居合中[△] or [△]で中下段の2択を迫ろう。

■逆旋(↻ or [△][△])：反時計回りに回転しながら中段の横斬りで攻撃する。攻撃範囲が広いため相手のBWAY-RUNを防止しやすく、またカウンターヒット成功時には相手をダウンさせる。攻撃後に[△]をホールドしておく、そのまま居合に移行可能。ヒット時は先に動けるので、ここからは中下段の2択を仕掛けていこう。

■火縄断(居合中[△])：左側へ身を移動させつつ、刀を振り下ろす中段の縦斬り。相手の縦斬り系統の攻撃は避けやすいので、居合の構えを取ったあとに連係していこう。

■悪鬼ヶ据物斬([△] + [△] + [△])：刀を構えてから勢よく振り上げる、中段のクリティカルフィニッシュ始動技。攻撃動作が大きく見切られやすいのが難点だが、ソウルゲージを削る効果が高い。





## REGULAR CHARACTER

## 神速の封刃

## タキ

## Taki

## PROFILE

## 多喜

年齢……………29歳  
 出身……………日本/封魔の里  
 身長……………170cm  
 体重……………53kg  
 生年月日……不明  
 血液型……………A型  
 使用武器………忍者刀×2  
 武器名………裂鬼丸(レッキマル)、滅鬼丸(メッキマル)  
 流派名………夢想抜刀流  
 家系構成………両親兄弟は病死  
 恩師・トキとは抜け忍となつたときから敵対

## STORY

絶境の大聖堂にて、ソウルキャリバーとソウルエッジが起こした破壊の嵐を体験したタキ。かろうじて脱出に成功した彼女は、二本の剣の力を恐れ、これらを二度と引き合わせてはならない。個別に昇るべしは……。

その後ソウルキャリバーとソウルエッジを追ったタキは、両者が決着をつけるために再び相まみれようとしていることを知る。もう時間がない。彼女は行動を開始した。



## 使用武器

<p>裂鬼丸&amp;滅鬼丸 (1P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>裂鬼丸&amp;滅鬼丸 (2P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>影鱗</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>影斬</p> <p>最初からリリースされている</p>
<p>封魔釘</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>クリス・ナーガ</p> <p>トライアルモード(ENDLESS TRIAL以外)をタキでクリアする</p>	<p>羽子板</p> <p>クリエイションモードで作成可能種をすべて使うα名声を10個解放</p>	<p>アウシンダガー</p> <p>最初からリリースされている</p>



## タキの主要技

### 断変【たちかわり】

[A],[A],[B]

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 8・8・18



### 厨子【すし】

⑧⇨

攻撃属性 [中・中] ダメージ 10・14



### 忍薦【しのびつた】

⑧[A]

攻撃属性 下 ダメージ 34



### 式妖滅【しきょうめつ】

[A],[B],⇨⑧+⑩[A]

攻撃属性 上・中・上 ダメージ 8・12・10



### 疾空滅殺【しゅうくめつさつ】

⑧[K],[K],[K]

攻撃属性 中・中・中 ダメージ 10・10・20



### 式妖弾・双依芽【しきょうだん・ふたいめ】

⇨[A]+[B],[B]

攻撃属性 [下・下] ダメージ 10・10



### 妖神穿【あやがみうち】

⇨[B]ヒット時[A](ジャスト)

攻撃属性 中・中 ダメージ 25・25



### 崖渡【がけわり】

⇨⑧+⑥

攻撃属性 投げ ダメージ 62



■断変([A],[A],[B]): 横斬り始動のコンビネーション。[A]は全キャラクター中最速の発生を誇り、割り込みや反撃に便利。1段目がカウンターヒットするとすべて連続ヒットする。

■厨子(⑧⇨): 忍者刀を交差させて攻撃する。相手を吹き飛ばすのでリングアウトを狙う際に役立つ。なお、[A]の攻撃が出ると同時に⇨をジャスト入力すると、[A]ヒット後に光る厨子が発生。通常時と違い、スタン状態になる。

■忍薦(⑧[A]): しゃがみながら下段横斬りを放つ。リーチが長く上段避け性能のある下段斬りなので、中距離のけん制やガードの揺さぶりに重宝する。

■式妖滅([A],[B],⇨⑧+⑩[A]): 横斬り始動の3連コンビネーション。3段目の⇨⑧+⑩は、技が出る前に[A]でキャンセルする。最速でつなげれば、

通常ヒット時もすべて連続ヒットするのだ。

■疾空滅殺(⑧[K],[K],[K]): 中段蹴りを3連続でくり出す。発生がそこそこ早いわりにリーチが長いのが利点。3段目はカウンターヒットでもつながらないので2段止めを使う。

■式妖弾・双依芽(⇨[A]+[B],[B]): 気を溜めて地面に拳を叩き込む連続下段攻撃。ヒット時に相手を高く浮かせるので、追撃を決めよう。

■妖神穿(⇨[B]ヒット時[A](ジャスト)): 踏み込んで忍者刀を突き刺し、ジャスト入力に成功するとなぎ払いに移行する。追加の[A]は⇨[A]が相手にヒットした瞬間に入力しよう。

■崖渡(⇨⑧+⑥): 膝蹴り後、連続で踏みつける投げ技。投げ抜けの猶予の短さが利点。相手のガードを揺さぶるのに使う。





## タキの連続技

### 連続技①

立ち途中 国 (カウンターヒット) → ㊄ or ㊅ 国 → ㊄ or ㊅ → ㊄ or ㊅ → ㊄ or ㊅ 国 (A) → ㊄ or ㊅ 国

総ダメージ 72 受身時 72



### 連続技②

㊄ or ㊅ (A) 国 → (振り向いて) ㊄ or ㊅ → ㊄ or ㊅ 国 (B)

総ダメージ 64 受身時 64



### 連続技③

㊄ or ㊅ (A) (カウンターヒット) → 背向け ㊄ or ㊅ 国 → ㊄ or ㊅ 国

総ダメージ 61 受身時 61



連続技①は立ち途中国がカウンターヒットするとスタン状態になることを利用した連続技。㊄ or ㊅ 国 → ㊄ or ㊅ → ㊄ or ㊅ で宿に構えたら、即座に㊄ or ㊅ でダッシュし、すぐに㊄ or ㊅ 国(A)につなごう。なお、宿中国をカウンターヒットさせ、回復可能スタン状態にしたあとも同様の連続技が決まる。連続技②は下段攻撃からの連続技。㊄ or ㊅ (A) 国後は相手を背後に吹き飛ばすので、㊄ or ㊅ 方向を入力して相手の方向

に振り向きなおす必要がある。続いて㊄ or ㊅ の硬直を国 + 国 (B) でキャンセルして、ダウン中の相手に追い打ちしよう。㊄ or ㊅ (A) 国は(A+B)でも代用可能だ。連続技③ははじめに上段避け性能のある㊄ or ㊅ (A) 始動の連続技。㊄ or ㊅ (A) はカウンターヒットでスタン状態になる。相手に密着して真横から㊄ or ㊅ 国を出すと、背向け㊄ or ㊅ 国が空振りすることがあるので注意すること。

## 対戦攻略

タキは攻撃力には欠けるものの、トップクラスのスピードを誇る。豊富な連係で相手を幻惑し、先手を取り続けよう。相手の8WAY-RUNは㊄ or ㊅ 国 → ㊄ or ㊅ → ㊄ or ㊅ で防止していく。カウンターヒットしていたら宿中国につないでダメージアップを図ろう。ある程度近づいたら、スキの小さい㊄ or ㊅ 国や発生の早い㊄ or ㊅ 国で攻撃しよう。また、㊄ or ㊅ 国も発生が早く、リーチの面で優れておりオススメ。㊄ or ㊅ 国自体のダメージは小さいが、ヒット後に㊄ or ㊅ 国につないで、国 + 国 (B) 国 (B) 国と投げの2択を仕掛けよう。㊄ or ㊅ 国 (A) や㊄ or ㊅ 国 (A) で宿に移行したあとは、宿中国につなげば相手の割り込みを防止できる。ここで相手がおとなしくなれば、ガード時も先に動ける宿中国につないで貪欲に連係を維持しよう。



連係の基本は構えの宿で、ここからは多彩な派生技に移行できる。相手を動かしつつ。



宿中国 + 国のガード不能攻撃は上段避け性能があるため、相手が国で反撃してくる場面で強力。

## REGULAR CHARACTER

凛々しき勇姫

カサンドラ

Cassandra

## PROFILE

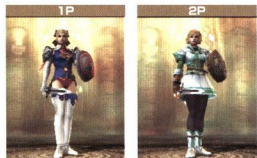
カサンドラ・アレクサンドル

年齢………21歳  
 出身………オスマントルコ帝国 / アラビヤ  
 身長………164cm  
 体重………以前よりやせたと言い張る  
 生年月日………7月20日  
 血液型………B型  
 使用武器………ショートソード、スモールシールド  
 武器名………ディガンマソード、  
                   ネメアシールド(リノベイト)  
 流派名………身体を動かすままに(聖アテナ流)  
 家族構成………父・アタロス  
                   母・ニケ  
                   弟・ルクス

## STORY

ソウルエッジに続く手がかりを求め、再びルーミア山間を訪れたカサンドラ。彼女はそこで対決したラファエルの言葉から「聖石」のを知る。おそらくソウルエッジに対抗しうる存在と思われる「聖石」について調べながら旅を続けたカサンドラは、やがてその存在に辿り着く。身の丈ほどもある結晶塊を持ち歩いている男がいるというのだ。

その正体を知らないまま、ソウルキャリバーを追うカサンドラ。彼女の旅路は魔都オストラインスブルクへと続いている……。



## 使用武器

<p>Fソード&amp;Nシールド(1P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>Fソード&amp;Nシールド(2P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>スクラッチコム</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ブラックブレード</p> <p>最初からリリースされている</p>
<p>ヴァルキュリエ</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ソウルキャリバー</p> <p>トライアルズモード(ENDLESS TRIAL以外)をカサンドラでクリアする</p>	<p>バン履小町</p> <p>クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放</p>	<p>カツツヴァルゲル</p> <p>最初からリリースされている</p>



# カサンドラの主要技

## シールドノヴァ

⇨[B]

攻撃属性 中 ダメージ 26



## スライドクイックニー

[A],[K]

攻撃属性 上・中 ダメージ 10・20



## レナードストリーム

⇨[A]

攻撃属性 下 ダメージ 18



## エンジェルスナップ

⇨or⇨/[A]

攻撃属性 中 ダメージ ⇨:28/or⇨:26



## アルティメットボトムズプレス

⇨or⇨/[B]+[K]

攻撃属性 中 ダメージ 38



## エンジェルステップ

⇨⇨⇨

攻撃属性 特殊構え(インパクト) ダメージ —



## ホーリーライトフォール

エンジェルステップ中[A],[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 20・35



## エンジェルガスト

エンジェルステップ中[B]

攻撃属性 中 ダメージ 14



■**シールドノヴァ**(⇨[B]): 踏み込みつつ盾を突き出して攻撃する中段攻撃。ガードされても状況は若干不利程度で、ヒット時はスタン状態になる。

■**スライドクイックニー**([A],[K]): 横斬りからひざ蹴りへ連係する。1段目の攻撃発生が早いので、相手のわずかなスキに対する反撃に役立つ。

■**レナードストリーム**(⇨[A]): かがみ込みながら相手の足元を武器でなぎ払う。相手のガードを揺さぶったり、上段攻撃を避けつつ攻撃するのに便利。なお、ガード時のスキは大きめなので注意。

■**エンジェルスナップ**(⇨or⇨/[A]): 一瞬かがみ込んでから前方をなぎ払う中段攻撃。技の発生は早く、相手の上段攻撃を避けやすい。

■**アルティメットボトムズプレス**(⇨or⇨/[B]+[K]): 背面を向いて体当たりで攻撃する。リー

チが長くダメージも大きい、スキが大きい。

■**エンジェルステップ**(⇨⇨⇨): 盾にインパクト効果を備えた状態で、前方にかがみ込みつつ前進する。ここから後述のエンジェルステップ中[A],[B]など、さまざまな強力派生技に移行できる。

■**ホーリーライトフォール**(エンジェルステップ中[A],[B]): 前方にステップ後、横斬りで相手を浮かせたあとに盾で地面に叩き付ける。どちらも中段攻撃なのでガード崩しに使えるほか、手痛い反撃を受けにくく、奇襲に使うのも効果的だ。

■**エンジェルガスト**(エンジェルステップ中[B]): 踏み込みつつ盾を使ったボディブローを放つ。ヒット時は相手をスタン状態にするため追撃が可能。なお、⇨と[B]を同時に入力すると性能が変化し、ダメージがわずかにアップする。



### エンジェルバビオン

⇨⇒[B]+[G]

攻撃属性	投げ	ダメージ	25
------	----	------	----

### ガーディアンストライク

↓[B].[B]

攻撃属性	中・中	ダメージ	10・24
------	-----	------	-------

### シールドバスター

⇨[B].[B].[A] (ジャスト)

攻撃属性	中・中・上	ダメージ	15・8・30
------	-------	------	---------

### スターダストストライク(自動反撃)

しゃがみ⇨[B] インパクト成功

攻撃属性	中	ダメージ	30
------	---	------	----

### トルネードミドルキック

エンジェルステップ中[中]

攻撃属性	中	ダメージ	34
------	---	------	----

### エルペイルターン

↓⇨⇨

攻撃属性	特殊構え(インパクト)	ダメージ	—
------	-------------	------	---

### ファイナルボトムズ

[A]+[B]+[K]

攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時は体力)
------	------------	------	----------------------

通常

クリティカルフィニッシュ時

■**エンジェルバビオン**(⇨⇒[B]+[G])：腕と盾で相手の頭を挟み込んで、ゆるやかにダウンさせる投げ技。ダウンする前に↓⇨⇒[B]や⇨[B].[B].[A]などで追撃して、さらにダメージ与えよう。ただし、この投げのみを狙うと投げ抜けされやすいので、[A]+[G]も併せて使うこと。

■**ガーディアンストライク**(↓[B].[B])：かがみ込みつつ盾で攻撃してから勢いよく剣で前方を突く。通常ヒット時は連続ヒットせず、2段目がガードされると反撃を受けやすい。そこで、1段目がカウンターヒットするような状況でのみ[B]を追加入力するようにしよう。

■**シールドバスター**(⇨[B].[B].[A] (ジャスト))：剣と盾を使った縦斬りから上段の横斬りへ移行する技で、カウンターヒット時のみ3段目まで連続ヒットする。なお、3段目に派生するにはタイミングよく[A]を押す必要がある。3段目はガードさ

れてもスキはないが、しゃがみで避けられてしまう。

■**スターダストストライク**(しゃがみ⇨[B]インパクト成功)：相手の縦斬りを受け止める効果があるしゃがみ⇨[B]でインパクトを成功させると、自動的に中段の突き攻撃で反撃する。ヒット時は⇨を入力することで投げ技に派生が可能。また⇨をタイミングよく入力すると、ダメージが上がる。

■**トルネードミドルキック**(エンジェルステップ中[中])：↓⇨⇨からの派生技で回転しながら蹴りを放つ。攻撃発生は遅いがガードされても状況は五分五分。積極的に連係に組み込もう。

■**エルペイルターン**(↓⇨⇨)：インパクト判定を出しつつ後方に回転しながら下がる。ここからはエンジェルステップと同様に、さまざまな派生技へ移行できる。

■**ファイナルボトムズ**([A]+[B]+[K])：前方に跳びかかるクリティカルフィニッシュ始動技。





## REGULAR CHARACTER

## 星なき夜の波の華

## マキシ

## Maxi

## PROFILE

## マキシ

年齢………28歳  
 出身………琉球王国/首里  
 身長………174cm  
 体重………57kg  
 生年月日……5月1日  
 血液型………O型  
 使用武器……ヌンチャク  
 武器名……蘇電集(ソリュージュ)  
 流派名……七閃架裏破手  
 家族構成……両親は死去  
 家族同然の子分達がいたがアスタロスの  
 手にかけられ全員死亡

## STORY

インドの港街でキリク、シャンファと再会し記憶を取り戻しながらも、身体に宿す邪剣の欠片のため決別せざるをえなかったマキシ。

彼の前に邪剣の使徒ティラが現れ、囁く。彼の追い求める仇が力を強めたこと、仇を討つにはソウルエッジの力をもってするよりないだろうということ。そして邪剣のありかとしてアスタロスの居場所は、いずれもオストラインスブルクであるということ……。心に強い痛みを覚えながらも、マキシはかの眠われた地へ向かうことを決意するのだった。



## 使用武器

蘇電集 (1P)



最初からリリースされている

蘇電集 (2P)



最初からリリースされている

火神



最初からリリースされている

津ね小柄



最初からリリースされている

ヴァジュラ



最初からリリースされている

ソウルエッジ

トライアルモード(ENDLESS TRIAL  
以外)をマキシでクリアする

マラカスビート

クリエイションモードで作成可能枠  
をすべて使うα名声を10個解放

鉄龍



最初からリリースされている



## マキシの主要技

### 荒波閉じ【あらなみとし】

↘ or ↗ [A]

攻撃属性	上	ダメージ	22
------	---	------	----



### 流れ狼波漢開【なげろうはおとこどき】

⇒ [B], [B], [B]

攻撃属性	中・中・上	ダメージ	12・13・40
------	-------	------	----------



### 裏夜光虫【うらやこうちゅう】

↑ [A]

攻撃属性	中	ダメージ	16
------	---	------	----



### 追い海月【おいかいげつ】

↘ [A]+[K]

攻撃属性	[下・上]	ダメージ	18・24
------	-------	------	-------



### 漢唄～玉衝【おとこうた～ぎょこう】

⇒ [A]+[B]

攻撃属性	上	ダメージ	35
------	---	------	----



### 昇り龍鱗【のぼりりゅうりん】

⇒ or ↘ or ↗ [B]+[K]

攻撃属性	中	ダメージ	42
------	---	------	----



### 補星・天蓋死兆閉じ～天枢【ほせい・てんがいしちょうとじ～てんすう】

[B]+[K], [B], [B], [B], [A]

攻撃属性	[中・中]・[中・中]・[中・中]・[中・中]・中	ダメージ	5・5・4・4・4・4・5・5・35
------	---------------------------	------	--------------------



■ **荒波閉じ** (↘ or ↗ [A])：上段だが発生が早くスキも小さいため、8WAY-RUN対策として使いやすい。ヒット時にダウンを奪え、△区で追い打ちできる。

■ **流れ狼波漢開** (⇒ [B], [B], [B])：初段の発生が早い3段技。通常ヒット時は2段目まで、カウンターヒット時は最後まで連続ヒットするが、直前の技が当たる瞬間に次のボタンを押せばジャスト入力となり、通常ヒット時でも最後までつながる。

■ **裏夜光虫** (↑ [A])：カウンター時に強力なスタンコンボを叩き込めるリーチに優れた中段横斬り。発生が遅めなので、速い間合いからくりだそう。

■ **追い海月** (↘ [A]+[K])：前方に踏み込んだのち、下段蹴りからヌンチャクで上段を払う。連続ヒットし高威力なため、立ちガード崩しとして役立つ。また、相手の左半身がリング際に面している

ときはリングアウトを狙えるので覚えておこう。

■ **漢唄～玉衝** (⇒ [A]+[B])：発生の早い上段攻撃。動作中はしゃがみ状態なので、相手の上段攻撃を回避しつつ攻撃できる。ヒット時にダウンを奪えるため、さらに玉衝中国で追い打ちできる。

■ **昇り龍鱗** (⇒ or ↘ or ↗ [B]+[K])：跳び上がってヌンチャクを振り上げる高威力な中段技。相手の攻撃を8WAY-RUNで避けたあとの反撃に使えるほか、動作前半で上段技を回避できるため、中距離からのけん制にも役立つ。

■ **補星・天蓋死兆閉じ～天枢** ([B]+[K], [B], [B], [B], [A])：コマンドの入力タイミングは難しいが、初段が決まれば最後まで連続ヒットする。1発1発がジャスト入力に対応しており、すべてヒットすれば、ダメージはかなり大きい。





**帆船弾き〜巨門〜文曲** [ほげたはしき〜こもん〜もんこく]

攻撃属性	中	ダメージ	16
------	---	------	----



**咆え翔龍** [ほえしやうりゅう]

攻撃属性	巨門中 [B, K]	ダメージ	20・24
------	------------	------	-------



**宿星疾風** [しゆくせいしっぷう]

攻撃属性	巨門中 [K]	ダメージ	40
------	---------	------	----



**捻り沙魚狩り〜天枢** [ひねりさぎかり〜てんすう]

攻撃属性	中	ダメージ	24
------	---	------	----



**架け黒浪** [かけくろう]

攻撃属性	天枢中 [A, K]	ダメージ	18・30
------	------------	------	-------



**架け骸挫き** [かけむくろしき]

攻撃属性	玉衝中 [K, K]	ダメージ	20・28
------	------------	------	-------



**玄斗・朶ね宿星淬き昂龍** [げんと・たほねしゆくせいいらぎこうりゅう]

攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	35(クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	------------	------	----------------------



■帆船弾き〜巨門〜文曲(⇐[B])：発生が早くリーチに優れた中段の縦斬りで、攻撃後に素早く巨門にシフトするのが最大の利点。巨門中国を連係させればヒット時は連続ヒットするほど素早くつながるため、攻めの起点として多めに役立つ。

■咆え翔龍(巨門中[B, K])：中段縦斬りから跳び蹴りを放つ。2段目は上段だが、初段がヒットすればしゃがまれることがなく、ガード時にこちらが先に動ける状況を作り出せる。⇐[B]のあと、後述する巨門中国をしゃがもうとする相手に使おう。

■宿星疾風(巨門中[K])：前方に突進しつつ上段の跳び蹴りをくり出す。ガードさせれば近い間合いで先に動けるため、中段攻撃と各種投げによる2択を迫れるのが利点。ソウルゲージ奪取量も多めなのでどんどん使っていきたい。

■捻り沙魚狩り〜天枢(⇐[B])：ヌンチャクを振り上げる中段攻撃。通常ヒット時に天枢中[A]が

連続ヒットするほど、素早く天枢に移行できるのが利点。また、カウンターヒット時は相手を浮かすため、天枢中の技を使った空中コンボを叩き込めるのも強み。発生速度は並なので、巨門中国のあとなど、先に動ける状況から出そう。

■架け黒浪(天枢中[A, K])：1段目で止めると素早く玉衝に移行できるのが特徴。中段の2段目と1段止め〜玉衝中[K, K]を使い分けるだけで、見切られにくい2択を迫れる。なお、2段目をホールドすると発生が遅くなる代わりにガードブレイクとなり、ガード時にこちらが先に動ける。

■架け骸挫き(玉衝中[K, K])：ローキックから上段回し蹴りを放つ。初段の発生が早く、ヒット時は2段目につながるため、ガード崩しに役立つ。

■玄斗・朶ね宿星淬き昂龍(A+B+K)：ソウルゲージ奪取量に優れる中段ガードブレイク。発生が遅くリーチも並程度なので使いどころが難しい。



## マキシの連続技

### 連続技①

↑△(カウンターヒット) → 国+国.国.国.国.国(ジャスト) → 背向け 国+国

総ダメージ 110 受身時 110



### 連続技②

↘国(カウンターヒット) → 天枢中 国 → 文曲中 国

総ダメージ 73 受身時 78



### 連続技③

天枢中 国.国 → ⇨ or ⇩ or ⇧ 国+国

総ダメージ 81 受身時 54



連続技①はジャスト入力を全て成功させないと背向け国+国が決まらず、総ダメージが69と大幅に減少してしまう。ジャスト入力に自信がなければ↑△(カウンターヒット) → ⇨ 国 → 巨門中 国.国 → ⇩ 国+国.国がオススメ。簡単ならうえ、総ダメージ88(受け身時94)とジャスト入力失敗時よりも高威力になる。連続技②は↘国のカウンターヒットを確認したあと、国を連打するだけで決められ

る連続技。ただし、身体が小さいキャラクターには文曲中 国を左受け身で回避されるので、文曲中 国に切り替えよう。連続技③は↘国をガードさせたあとなどに、⇩ 国で天枢中 国に割り込む相手に狙いたい連続技。天枢中 国.国 の硬直中に ⇨ → 国+国を入力するだけで簡単だ。ただし、2段目にジャスト受け身を取られると相手をバウンドさせられず、⇨ or ⇩ or ⇧ 国+国が決まらない。

## 対戦攻略

各種構えを経由した素早い連係がマキシの持ち味。とはいえ、攻めを押し付けるためにはまず接近戦へと持ち込む必要がある。離れた間合いでは8WAY-RUNで様子を見つつ、相手の技の空振りには⇨ or ⇩ or ⇧ 国+国を決め、相手が8WAY-RUNで動くようなら中段横斬りの↑△から連続技①を狙う、というのがメインとなる。

相手の動きを止めたあとは8WAY-RUNで接近し、各種投げと⇨ 国 ~ 巨門中 国 や ⇨ 国 ~ 巨門中 国.国 で攻めよう。巨門中 国 や 巨門中 国.国 のガード後はこちら先に動けるので、さらに⇨ 国を出して攻めを継続したり、↘ 国から天枢中 国.国 と天枢中 国 ~ 玉衝中 国.国 による2択を迫るのが強力。ソウルクラッシュを狙いやすい。



攻撃発生の早い⇨ 国は接近戦での8WAY-RUN対策に役立ち、技後は天枢中 国から攻めを仕掛ける。



各種構え中 国+国にて、中段横斬りをインパクト可能。成功後は揺光中 国・国で攻撃していい。



## REGULAR CHARACTER

## 流水の劍舞

## シャンファ

## Xianghua

## PROFILE

## 柴 香華(チャイ・シャンファ)

年齢……………20歳  
 出身……………明帝国 / 北京  
 身長……………152cm  
 体重……………46kg  
 生年月日……………4月2日  
 血液型……………B型  
 使用武器……………中華剣  
 武器名……………無名  
 流派名……………母より伝授された剣法  
 家族構成……………母は病死  
                           父は死んだと母から聞かされていた

## STORY

シルクロードを西へと向かったシャンファは、ほどなくキリクと再会する。マキシの足跡を追ってインドへと向かった二人だったが、再会の望みこそ叶ったものの……マキシは二人の前から去った。マキシが仇討ちのために邪剣を求めているのならば、彼女にめがけては。キリクとの関係。失った聖剣。かつて邪剣を破壊することができなかった責任……。彼女が思いがけず巻く中、彼女は自分の運命を切り開くため、今度は邪剣を弾き去るため、決然として信じる道を行く。



## 使用武器

<p>無名 (1P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>無名 (2P)</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>カルド</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ノーザンスター</p> <p>最初からリリースされている</p>
<p>コビス</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ソウルキャリバー</p> <p>トライアルズモード(ENDLESS TRIAL以外)をシャンファでクリアする</p>	<p>思い人じゃらし</p> <p>クリエイションモードで作成可能枠をすべて使うα名声を10個解放</p>	<p>直剣</p> <p>最初からリリースされている</p>



## シャンファの主要技

### 清麗歌～奉夏笙【セイレイカ～ホウゲショウ】

攻撃属性	上・上	ダメージ	8・10
------	-----	------	------



### 鳴旗脚【メイリュウキヤク】

攻撃属性	中	ダメージ	18
------	---	------	----



### 灼明剣【シャクメイケン】

攻撃属性	中	ダメージ	近距離: 52, 中距離: 35, 遠距離: 25
------	---	------	---------------------------



### 騎昂楽【キコウガク】

攻撃属性	立ち途中(A)+B, B	ダメージ	10・14・26
------	--------------	------	----------



### 翻掃鐘【ホンソウショウ】

攻撃属性	下・上	ダメージ	21・20
------	-----	------	-------



### 紅明剣【コウメイケン】

攻撃属性	中	ダメージ	38
------	---	------	----



### 芳躍斬【ホウヤクザン】

攻撃属性	上	ダメージ	28
------	---	------	----



### 紅躍刺【コウヤクシ】

攻撃属性	中	ダメージ	36
------	---	------	----



■**清麗歌～奉夏笙**(A, A)：上段の水平斬りを連続で繰り返し、構えに移行する。Aの発生が早く、反撃や割り込み役に役立つ。初段がカウンターヒットしたら、連続ヒットするA, A, Bを使う。

■**鳴旗脚**(→B)：踏み込んで回転蹴りを放つ。ガードされてもほぼ反撃を受けない中段攻撃だ。

■**灼明剣**(→or↘or↗B+A)：剣を縦に構えて突進。ヒット時相手を吹き飛ばすため、リングアウトを狙いやすい。8WAY-RUN中に出せる技が一番発生が早いので攻撃を避けたときの反撃に便利。なお、ヒット時の間合いでダメージが変化する。

■**騎昂楽**(立ち途中A+B, B)：その場で横回転しながら剣を振り回し、上段突きを放つ。初段が下段攻撃なので2択を仕掛ける際に使おう。ただし、しゃがみガードされると2段目が空振りする

ため反撃は必至。なお、カウンターヒット時は3段目まで連続ヒットする。

■**翻掃鐘**(↘A, B)：前進する下段横斬りから上段蹴りを繰り返す。カウンターヒットすると2段目まで連続ヒットし相手をダウンさせる。1段目の上段避け性能を活かしたり、相手の8WAY-RUNにに合わせてカウンターヒットを狙おう。

■**紅明剣**(↘B+A)：姿勢を低くして、突進攻撃を繰り返す。上段避け性能がある中段攻撃で、ガードされても反撃を受けない。

■**芳躍斬**(→A)：踏み込み上段横斬りを放つ。相手の8WAY-RUNに対して強い。

■**紅躍刺**(←B)：大きく後退したあと、踏み込んで突きをくり出す。後退中は敵の攻撃を避けやすいので、相手が攻撃を出てきそうな場面を使う。

### 双翼律〜奉夏笙 [ソウヨクリツ〜ホウゲショウ]

攻撃属性	中	ダメージ	18
------	---	------	----

### 昇雲脚 [ショウウンキヤク]

奉夏笙中 [K]			
攻撃属性	中	ダメージ	24

### 紗拍 [シャハク]

しゃがみ [B]			
攻撃属性	中	ダメージ	30

### 綺韻 [キイン]

← [A] [A]			
攻撃属性	中・上	ダメージ	20・24

### 乃遊祇 [ダイユウシ]

↓ or ☆ [B]			
攻撃属性	中	ダメージ	26

### 鈴詔灼明剣 [レイショウシャクメイケン]

↓ or [B]+[G], ← or ↓ [B]			
攻撃属性	投げ・中	ダメージ	20・40

### 如河・珠麗練氣功 [ジョカ・シュレイレンキコウ]

[A]+[B]+[K]			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)

通常

クリティカルフィニッシュ時

**■双翼律〜奉夏笙**(↙ [B])：中華剣を振り上げて攻撃し、構えに移行する。ガード時に奉夏笙に移行すると反撃を受けるが、↙ [B], [B] ならば反撃を潰せ、ヒット時なら奉夏笙中の [A] or [B] につなげれば割り込みを潰せる。なお、奉夏笙に構えたり、奉夏笙中 [B]+[G] で挑発するたびに1ポイント増加し、3〜4ポイントで奉夏笙(地)、5〜7ポイントで奉夏笙(天)に移行する。奉夏笙(地)以上で派生の投げが使用可能になり、奉夏笙(天)は派生の [A] or [B] or [B] が強化される。また、これらの投げや強化版攻撃を使用すると3ポイント減少する。

**■昇雲脚**(奉夏笙中 [K])：背を向け蹴り、ヒットすると相手は尻餅をつく。奉夏笙(天)時はスタン状態になり、↙ [B], [B] で追撃できる。なお、同じ奉夏笙派生である奉夏笙中 [B] は奉夏笙(天)時にガードブレイクとなり、しゃがみ [B] で追撃できる。

**■紗拍**(しゃがみ [B])：剣を振り上げて、浮か

せる中段攻撃。ガードされても反撃を受けず、ヒット時は追撃が可能だ。

**■綺韻**(← [A], [A])：回転横斬りを連続で繰り出す攻撃。8WAY-RUNIに強いので中距離のけん制に最適。中段→上段と繰り出し、1、2段目ともにガードされても反撃を受けることはない。ただし、2段目はしゃがみで回避されてしまうので多用は禁物だ。

**■乃遊祇**(↓ or ☆ [B])：横に移動しながら剣を手で回転させる攻撃。発生は遅いが、移動するため縦斬りを回避しやすい。ヒットすると相手を浮かすので、追撃を決めよう。

**■鈴詔灼明剣**(↓ or [B]+[G], ← or ↓ [B])：相手をつかみ、回転させてから追撃する投げ技。追加攻撃は当たる瞬間に相手が [G] を押すとガードされてしまう。

**■如河・珠麗練氣功**([A]+[B]+[K])：背面を向いたままシャンファの左側面を斬る中段攻撃。技の先端を当てれば、反撃を受けにくい。



## シャンファの連続技

### 連続技①

しゃがみ△B → → or △ or △B + K

総ダメージ 69 受身時 69



### 連続技②

(壁際限定) ←△ + B → ↓B・B → △ + B → ↓B・B

総ダメージ 138 受身時 147



### 連続技③

↓B + △・B + K (ジャスト) → →△ + B → ↓ or △・K・△

総ダメージ 77 受身時 77



連続技①は2択に使えるしゃがみ△Bからの連続技。→ or △ or △B + Kは引き付けて当てるとダメージが増加する。また、しゃがみ△Bは↓ or ☆△ + Bや△B (カウンターヒット)で代用可能だ。連続技②は壁際限定の高威力連続技で、←△ + Bの2段目で相手を壁に叩き付け、↓B・Bで追撃する。壁叩き付け中はスタンカウンターと同じ扱いとなり、↓B・Bが連続ヒットする。↓B・B後のスタン

時に△ + Bを決め、さらに↓B・Bで追い打ちしよう。連続技③は下段投げからの連続技で、ジャスト入力成功時限定。↓B + △・B + K (ジャスト)は↓B + △のあと、シャンファが着地した瞬間に△ + Bを入力しよう。掛け声が通常時と変わり、体が光ったら成功の証。△ + Bヒット後はスタン状態になるので、2段技の→△ + Bが連続ヒットし相手が浮く。すぐに↓ or △・K・△で追撃だ。

## 対戦攻略

シャンファは技の発生が早く、先手を取りやすい。基本的にリーチは短めなので接近戦を仕掛けよう。遠距離は攻撃が届かないので間合いを詰め、8WAY-RUN防止の→△と←△・△、比較的リーチの長い→Bでけん制する。中距離は発生とリーチに優れた△Bが優秀。相手が上段攻撃でけん制してくるなら、上段避け性能のある△△と△B + Kで接近するといい。ほかにも、相手の攻撃を読めたら、後方に下がる←△や上段避け性能があり横移動して攻撃する↓B + Kで反撃しよう。接近戦では発生の早い△△が便利。2択を仕掛ける際は、中段の△Bと下段の△△または↓△を使う。奉夏笙(天)中の派生技は強力なので、↓Bや△△などを使い、こまめにポイントを溜めることが大切だ。



回避し反撃するのがシャンファの華。リッシュされたら△Bなどをを使って敵の攻撃を避けよう。



KO勝利時はキャラクターが動いておかないように△ + B → 奉夏笙(中)の△△のポイントを溜めること

## REGULAR CHARACTER

## 紅蓮の浄火

## キリク

## Kilik

## PROFILE

## キリク

年齢……………23歳  
 出身……………不明(明/真行山臨勝寺で育つ)  
 身長……………167cm  
 体重……………63kg  
 生年月日……………2月9日  
 血液型……………A型  
 使用武器……………棍  
 武器名……………滅法棍(メッポウコン)  
 流派名……………真行山臨勝寺棍法奥伝  
 家族構成……………臨勝寺で育てられるが姉同然だったシャレンを含めてキリク自らが全員を殺害  
 師匠・エジマスター(本名不明)

## STORY

ソウルエッジを浄化することを誓ったキリク。修行の末、彼は一つの答えに辿り着いていた。雷剣もまた邪剣に極めて近い存在であり、肝要なのは両者の剣を調停し平衡を保つことなのだ……。

旅の途中でシャリアと再会した守山だったが、彼女の気持ちに応じてやることはできなかった。「両極の調停者」という人ならぬか。その言葉を信じて、彼女を巻き込むわけにはいかない。決闘の地、オストラインスブルクへと近づく二人。だがキリクは、その時が来れば一人で進む決意をしていた……。



## 使用武器

滅法棍 (1P)  最初からリリースされている	滅法棍 (2P)  最初からリリースされている	臨勝棍  最初からリリースされている	アムド  最初からリリースされている
金剛棒  最初からリリースされている	S・エンブレス  トライアルズモード(ENDLESS TRIAL 以外)をキリクでクリアする	跳満  クリエイションモードで作成可能時 をすべて使うα名声を10個解放	鉄棒  最初からリリースされている



## キリクの主要技

### 風侯【フウコウ】

⇒[A],[A],[A]

攻撃属性 上・上・上 ダメージ 10・10・20



### 戒錘蹴【カイスイシュウ】

⇨[K]

攻撃属性 中 ダメージ 14



### 流溪翼【リュウケイヨク】

[A],[A],[B]

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 12・12・26



### 凜乎【リンコ】

⇩[A]

攻撃属性 下 ダメージ 21



### 紅鋒【コウホウ】

⇨[B],[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 20・25



### 散醜羅漢靠【サンタイラカンコウ】

[B]+[K],⇨[B],⇨[B]⇨[B]

攻撃属性 中・中・中 ダメージ 15・10・40(最速入力時:45)



### 降龍棍【コウリュウコン】

⇒[A],[A]

攻撃属性 上・下 ダメージ 18・30



### 碎霸【サイハ】

立ち途中[B]

攻撃属性 中 ダメージ 20



■**風侯**(⇨[A],[A],[A]): 棍を使った連続攻撃。リーチは短いが発生が早く、反撃や割り込みに便利。通常ヒットで2段目までつながり、カウンターヒット時は3段目が連続ヒットしてダウンを奪える。ガード時も2段目止めならほぼ反撃を受けない。

■**戒錘蹴**(⇨[K]): 地面に立てた棍を軸にして横蹴りで攻撃する。相手のしゃがみ固や下段攻撃を避けつつ攻撃できるのが利点だ。

■**流溪翼**([A],[A],[B]): 棍を連続で突き出し、振り上げる連続攻撃。リーチがそこそこ長いので、中距離のけん制に役立つ。なお、カウンターヒット時は3段目まで連続ヒットするので追撃可能。

■**凜乎**(⇩[A]): 足元をなぎ払う下段攻撃。上段攻撃を避けつつ攻撃するので使いやすい。

■**紅鋒**(⇨[B],[B]): 棍を連続で振り上げる中段攻

撃。カウンターヒットすると2段目まで連続ヒットして相手を浮かせる。ただし、1、2段目ともにガードされると反撃を受けてしまうので多用は禁物。ソウルゲージ奪取量が多いのも魅力のひとつ。

■**散醜羅漢靠**([B]+[K],⇨[B],⇨[B]⇨[B]): 突進から突きにつなぎ、タックルで吹き飛ばす。すべて連続ヒットし、威力が高い。なお、突きと蹴り以外の中段攻撃を取るインバクト判定と下段避け属性があるので、相手の攻撃を読んだときに使おう。

■**降龍棍**(⇒[A],[A]): 棍を振りまわし上段→下段と攻撃を繰り返す。リーチが長く、けん制に便利。また、2段目はガードされても反撃を受けない。

■**碎霸**(立ち途中[B]): 棍で突く。最初に後退するため、上段攻撃を避けやすい。ヒット時はスタン状態になるので、⇒or↘or↙[B]で追撃しよう。





■ **天霸** (↓ or ↑ [B]) : 跳びながら棍を1回転させるように振り上げる。通常ヒットでも相手を浮かせるのが魅力で、追撃まで含めると大ダメージを見込める。反面、ガードされると手痛い反撃を受けてしまう。横移動で相手の攻撃を避けたときの反撃など確実に当たるポイントで使おう。

■ **巖衝棍** (⇨ or ⇩ or ⇧ [B]) : 棍を振り下ろして攻撃する中段技。カウンターヒットすると、キリクが棍に乗って上空に跳び上がり、棍を相手に叩き付ける。威力が高くなるので積極的に狙おう。ガードされてもほぼ反撃を受けることはないため、2択を仕掛ける際に役立つ。

■ **果乎** (⇐ [A]) : 反時計周りに移動しながら、上段横斬りで攻撃する。ガードされても反撃を受けることはなく、ヒット時は相手を吹き飛ばす。中距離のけん制のひとつとして使おう。

■ **達盆** (↓ ⇐ ⇨ [A]+[G], ⇐⇨ [A], ⇐⇨ ↓ ⇐ ⇨ [B]) : 準

封師の構えから相手を掴み、背後を取ったあとに棍を振り上げて浮かせる投げ技。↓ ⇐ ⇨ の ⇨ と同時に [A]+[G] を入力することで準封師からスムーズに投げることができる。追撃を含めると威力が非常に高いので、2択を仕掛ける際に重宝する。

■ **準封師** (↓ ⇐ ⇨) : 棍を地面に立てる構え。構え中は横属性の斬り・蹴りに対してインパクト属性がある。構え中は [A] で中段、[B] で下段、[G] で上段、[A]+[B] でガード不能、[A]+[G] or [B]+[G] で投げに移行できる。

■ **封線乎** (準封師中 [A]) : 横回転から棍で叩く準封師派生の中段攻撃。発生は遅いが、通常ヒットでスタンを誘発し、追撃で ⇨ [A], [A], [A] が入る。

■ **臨勝寺秘蔵禁技・真行鳳翼覇** ([A]+[B]+[K]) : 青白い光を発生させたあとに、後ろ回り蹴りで攻撃する。中段攻撃だが発生が遅く当てにくい。ガードブレイクを誘発し、相手との間合いが大きく離れるので反撃を受けることはほとんどない。



## キリクの連続技

### 連続技①

A[A][B] (カウンターヒット) → ⇨[A][A]

総ダメージ 66 受身時 66



### 連続技②

↓or↑[B] → ⇨[B][B] → ⇨[B]+[K]

総ダメージ 76 受身時 76



### 連続技③

⇩⇨⇨[A]+[C], ⇨⇨[A], ⇨⇨⇩⇨⇨[B] → [B]+[K], ⇨[B], ⇨⇨⇩⇨⇨[B]

総ダメージ 77 受身時 77



連続技①はA[A][B]がカウンターヒットしたときの連続技。A[A][B]は⇨[B][B] (カウンターヒット)でも代用できる。相手に右方向に空中制御されなければ、⇨[A][A][A]と3段目までつなげることが可能だ(ダメージ77)。連続技②は↓or↑[B]を先端ヒットさせたときに狙える。⇨[B][B]で相手をダウンさせ、⇨[B]+[K]でダウン追い打ちを決めよう。↓or↑[B]が近距離でヒットしたときは、⇨[B][B]の2段目が当た

らないため、⇨[B][B]を[A]+[K]に切り替えること。連続技③は投げから狙える高威力の連続技。連続技の技を2回連続で出す必要があるため、難度が高い。⇩⇨⇨[A]+[C], ⇨⇨[A], ⇨⇨⇩⇨⇨[B]の入力のコツは1段目入力後、投げが成立する前に2段目を素早く入力し、3段目を2段目が当たる前に入力することだ。[B]+[K], ⇨[B], ⇨⇨⇩⇨⇨[B]も同様のタイミングで入力しよう。

## 対戦攻略

キリクはリーチが長く、相手を寄せ付けられないように戦う戦法を得意とするキャラクターだ。

遠距離はキリクの技の中でもとくにリーチの長い⇨[A][A]が相手のBWAY-RUNに強くおすすめ。この距離ならしゃがみで1段目を避けられても反撃は受けにくいのでリスクは低い。相手がしゃがみで避けてくるようなら、中段の⇨[B]や⇨[B]、下段の⇩or⇨[A]を使っていこう。中距離ではA[A][B]や⇨[A]、立ち途中[中]を使ってけん制していこう。これより相手に近い距離では、キリクは攻撃の発生速度の差で打ち負けやすい。発生が早い⇨[A][A][A]や下段避け性能のある⇨[B]を使って戦うのが上策だ。ほかにも、インパクト判定を持つ準封師や散馳羅漢を駆使して切り返していこう。



## REGULAR CHARACTER

めいかい りやくだつおう  
冥海の略奪王

## セルバンテス

Cervantes

## PROFILE

セルバンテス・デ・レオン

年齢………48歳で止まっている  
 出身………スペイン王国/バレンシア  
 身長………177cm  
 体重………80kg  
 生年月日………1月1日  
 血液型………無し  
 使用武器………ロングソード、短銃剣  
 武器名………アーケロン、ニルヴァーナ  
 流派名………ソウルエッジの記憶  
 家族構成………父は戦争で死去  
 母もすでに他界  
 彼がソウルエッジを握った際に部下達を  
 全員殺害したが覚えていない

## STORY

霊剣の出現によって邪剣の力が封じられ、内体が崩壊しかねない危機に陥ったセルバンテス。崩れ行く身体を支えるため多くの魂を求めた彼は、奪った魂をみずから付き従う軍勢と変え、亡霊船団を率いる冥界の大海賊となった。さらに己の娘アイヴィーを急襲したセルバンテスは、その芳醇な魂を糧に強大な力を身に付ける。

だがその間、邪剣は霊剣のくびきを捨てる完全復活を果たしていた。激しく共鳴し、片腕の穴へと戻るようにする彼のソウルエッジ。しばらく経過後セルバンテスだったが、あえて邪剣を手放し、一つと名を正したその力を強奪することを画策するのだった。



## 使用武器

アーケロン&amp;ニルヴァーナ (1P)



最初からリリースされている

アーケロン&amp;ニルヴァーナ (2P)



最初からリリースされている

ステュクス



最初からリリースされている

二部刀



最初からリリースされている

フレグトン



最初からリリースされている

ソウルエッジ

トライアルモード(ENDLESS TRIAL  
以外)を雪華でクリアする

餓食大王

クリエイションモードで作成可能枠  
をすべて使うor名声を10個解放

フィランギ



最初からリリースされている



## セルバンテスの主要技

### キャノンボールリフター

△(B)

攻撃属性 中 ダメージ 26 (遠距離: 22)



### ワイルドストーム

(B)(B)(B)

攻撃属性 中・中・中 ダメージ 14・14・35



### パイルラングス

→(B)

攻撃属性 中 (打撃投げ) ダメージ 30・25



### ラギングウェーブ

→(A)

攻撃属性 上 ダメージ 30



### フレガータスライサー

△(A)+(B)

攻撃属性 中 ダメージ 20



### シザースリフター

△(A)(B)

攻撃属性 下・中 ダメージ 12・16(ジャスト:12・10・10)



### タービュランスリフト～ダ・ロード～ジオ・ダ・レイ

(B)+(C)(B)

攻撃属性 投げ ダメージ 10・37



■**キャノンボールリフター** (△(B)) : 近距離ヒットで相手を浮かせる中段の縦斬り。近距離戦での2択やスキが大きい技への反撃に使ってこう。

■**ワイルドストーム** ((B)(B)(B)) : 中段の縦斬りを3回連続で繰り出す。カウンターヒット時は連続ヒットし威力も高いほか、ダウンも奪う。相手の攻撃に割り込みたいときに使うのが基本だ。

■**パイルラングス** (→(B)) : 近距離ヒットで打撃投げに移行する中段の縦斬り。コマンドの性質上、相手との距離を詰めながら出せるうえに、リーチが長く使いやすい。壁際でヒットした場合は、スタン状態にでき、さらに連続技につながる。

■**ラギングウェーブ** (→(A)) : 左右両方向に強い上段の横斬り。中距離で→(B)を嫌って横移動する相手に使うのが有効だ。リング際でヒットすれば離れ

た位置からでもリングアウトを狙うことが可能。

■**フレガータスライサー** (△(A)+(B)) : 相手の半時計方向の横移動に強い中段の縦斬り。カウンターヒットでスタン状態になり、そこからスタンコンボを叩き込める。リーチが長く中距離のけん制で使えるほか、発生も(B)程度と早いので、相手の割り込みを潰したいときにも役立つ。

■**シザースリフター** (△(A)(B)) : 動作の素早い下段斬りから中段の斬り上げの連係。ノーマルヒット時でも連続ヒットし、2段目の(B)をジャスト入力した場合は追撃が決められる。

■**タービュランスリフト～ダ・ロード～ジオ・ダ・レイ** ((B)+(C)(B)) : 相手を空中に投げたあとに△(C)に派生する投げ技。空中から落ちてきた相手を(B)などで追い打ちをするのが基本。

## ヘッドスクラッチキック

⇨or⇩or⇧[K]

攻撃属性 中 ダメージ ⇨: 18/⇩or⇧: 16



## カースドブルービーター

立ち途中[A]

攻撃属性 中 ダメージ 18



## アンカースワールキック

⇩or⇧[K]

攻撃属性 下 ダメージ 22



## セイルノーテラス

⇨[B],[K]

攻撃属性 中・中 ダメージ 20・25



## ハイトイドアンカリング

⇩[B]+[K]

攻撃属性 中 ダメージ 35



## ブラッドヒルトキック~背向け

⇨[B],[K]

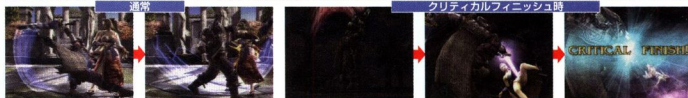
攻撃属性 中・上 ダメージ 15・20



## タルタロスグリエット

[A]+[B]+[K]

攻撃属性 中(ガードブレイク) 通常 通常 ダメージ 40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**ヘッドスクラッチキック**(⇨or⇩or⇧[K]): 前進しながらかかと落としをくり出す。発生が早く、ガードされても反撃を受けないため、中距離のけん制として役立つ。カウンターヒット後はダウンを奪えるので、⇩[B]+[K]で追い打ちを決めよう。

■**カースドブルービーター**(立ち途中[A]): しゃがみ状態から出せる中段の横斬り。ガード時のスキが大きい代わりに、ノーマルヒットでスタン状態になる。スタンコンボに組み込むのが基本。

■**アンカースワールキック**(⇩or⇧[K]): 攻撃判定が両方向に強い下段の回し蹴り。横移動やステップイン、しゃがみ状態から素早く出せるうえ、上段攻撃をかわしつつ反撃できるのが魅力。けん制やしゃがみ状態からの攻めの起点にしよう。

■**セイルノーテラス**(⇨[B],[K]): リーチの長い突きを連続でくり出す中段攻撃。2段目はガード時のスキは大きいものの上段をかわす性能を持って

おり、割り込もうとした相手にヒットしやすい。これを嫌がり、ガードを固める相手には反撃を受けない⇨[B]でソウルゲージを奪ってこう。

■**ハイトイドアンカリング**(⇩[B]+[K]): 剣を地面に刺すように攻撃する中段斬り。ホールドすると地面に下段属性の衝撃波を出し、ヒット時はスタン状態になる。起き上がり攻めに使うのが有効だ。

■**ブラッドヒルトキック~背向け**(⇨[B],[K]): 発生の早い中段の柄打ちから上段蹴りのコンビネーション。動作後はセルバンテスが背向けへ移行し、2段目がヒットした場合は相手も背向け状態となる。カウンターで連続ヒットするので、スタンコンボなどに組み込むのがいいだろう。

■**タルタロスグリエット**([A]+[B]+[K]): 前方に踏み込み剣を大きく振り上げるクリティカルフィニッシュ始動技。発生は遅いが、ガード時は相手との距離が離れるため、画面中央では反撃を受けない。





## REGULAR CHARACTER

## 殺意の花吹雪

雪華  
Setsuka

## PROFILE

## 雪華 (セツカ)

年齢……………24歳  
 出身……………不明(日本育ち)  
 身長……………167cm  
 体重……………52kg  
 生年月日……………不明  
 血液型……………A型  
 使用武器……………番傘に仕込んだ居合刀  
 武闘名……………雨月 影打(ウゲツ カゲウチ)  
 流派名……………神伝対馬流抜刀術  
 家族構成……………身寄りなし  
 師でもあった育ての親も死亡

## STORY

海を越え大陸へと渡った雪華は、驚くほど容易に師の仇、御剣平四郎の足跡を掴む。鬼神のごとき強さを見せるといふ御剣の噂に、世間の人々は畏怖の念を抱くようだが、奴が強者を求めているのならば雪華にとっては好都合だった。ただ一つ不安があるとすれば……師を超えねば、あの男には勝てぬ。その一事のみだった。それ故に、彼女は技を磨く。曇りなき信念を糧に芽え渡る雪華の抜刀術。その新撃は神速の域へと達しつつあった……。



## 使用武器





## 雪華の主要技

### 荒魂ノ大刀薙ギ [あらたまのたちなぎ]

⇒[B][A]

攻撃属性	中・上	ダメージ	15・25
------	-----	------	-------



### 久方ノ降り月 [ひさかたのかげりづき]

⇓[A]+[B]

攻撃属性	下	ダメージ	24
------	---	------	----



### 瞬目・弓弦絞り [しゅんもく・ゆづるしほり]

⇓⇕⇔

攻撃属性	特殊動作	ダメージ	—
------	------	------	---



### 草陰ノ荒薙ギ [くさかげのあらなぎ]

↙or↘[A]

攻撃属性	下	ダメージ	22
------	---	------	----



### 坂鳥ノ越ユル逆断手 [さかとりのこゆるさかたち]

↙or↘[B]

攻撃属性	中	ダメージ	26
------	---	------	----



### 夏草ノ思ヒ絶ユ薙ギ [なつくさのおもひたゆなぎ]

⇒or↘[A]

攻撃属性	上	ダメージ	26
------	---	------	----



### 無想・天ツ神名火 [むそう・あまつかむなび]

↙or↘[B]

攻撃属性	中	ダメージ	22
------	---	------	----



### 不知火ノ防人 [しらぬひのさきもり]

⇒[K]

攻撃属性	中	ダメージ	12
------	---	------	----



■**荒魂ノ大刀薙ギ**(⇒[B][A])：前方に跳躍し縦斬り→横斬りとくり出す。発生、リーチ、威力、ソウルゲージ奪取量など様々な面で優れており、中距離から接近する際に役立つ。ガードされてもスキは小さく、とても使いやすい。

■**久方ノ降り月**(⇓[A]+[B])：一步踏み出して地面に居合刀を突き刺す。発生の遅い下段攻撃で、起き上がりに2択を迫るのに使う。ヒット時は、⇓or⇕[A]+[B]が追撃になる(総ダメージ43)。

■**瞬目・弓弦絞り**(⇓⇕⇔)：少しのあいだ身をかがめ、しゃがみ状態に移行する特殊な動作。ガードや技の硬直中に先に入力しておく、硬直後すぐにしゃがみ技を出せるようになる。

■**草陰ノ荒薙ギ**(↙or↘[A])：かがみながら後退し、足元をなぎ払う下段攻撃。後退するのでリー

チの短い技や上段攻撃を避けやすい。ガードされると反撃を受けるが、ヒット時は少し先に動ける。

■**坂鳥ノ越ユル逆断手**(↙or↘[B])：発生の遅い中段の浮かせ技。ガードされてもスキは小さい。起き上がりを攻める際に⇓[A]+[B]ともに使おう。

■**夏草ノ思ヒ絶ユ薙ギ**(⇒or↘[A])：脅威のリーチを誇る上段横斬り。ガード時に反撃を受けることはなく、ヒット時は先に動ける。

■**無想・天ツ神名火**(↙or↘[B])：居合の刀を高く上げて斬る。リーチの長い浮かせ技で、中距離のけん制に使える。ガードされても反撃はほぼ受けられないが、横移動で避けられると危険だ。

■**不知火ノ防人**(⇒[K])：中段の膝蹴り。カウンターヒットでスタン状態になり、連続技が入る。発生は早いほうなのでカウンターヒットを狙おう。

**真眼・神舞リ** [しんがん・かむはぶり]

■(A)		
攻撃属性	中	ダメージ 40



**活殺・黄泉ツ平坂** [かっさつ・よもつひらさか]

◇(A)(ジャスト)・ヒット時(A)(ジャスト)	
攻撃属性	下・中・下(ガードブレイク)      ダメージ 14・14・23



**真草刈ル荒野ノ裏薙ギ** [まくさかるあらのうらなぞ]

立ち途中(A)	
攻撃属性	上      ダメージ 28



**葦垣陰ノ裏薙ギ** [あしがきかげのうらなぞ]

↓ or ↑(A)	
攻撃属性	上      ダメージ 18



**巫ノ雨障ミ** [かむなぎのおまつつみ]

しゃがみ(国)(国)	
攻撃属性	中      ダメージ 35 (最速入力:40)



**曇リ夜ノ迷ヒ月** [くもりよのまよひづき]

しゃがみ(国)(国)(ジャスト)	
攻撃属性	中・中      ダメージ 14・16



**神詠・玉葛ノ陰薙ギ** [かむよみ・たまかすらのかげなぎ]

■(A)+(国)+(国)		
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ 40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**真眼・神舞リ**(■(A))：踏み込んで水平に斬る中段攻撃。リーチ、発生、威力に優れ、8WAY-RUNも防止できる強力な横斬り。反面、ガード時に手痛い反撃を受ける可能性もある。

■**活殺・黄泉ツ平坂**(◇(A)(ジャスト)・ヒット時(A)(ジャスト))：下段→中段→上段と徐々に攻撃位置を高くする3連斬り。2段目のジャスト成功時は、ガード時の間合いが離れ、ヒット時はダウンを奪える。なお、3段目を出すには、2回ジャスト入力を成功させる必要がある。

■**真草刈ル荒野ノ裏薙ギ**(立ち途中(A))：踏み込みながら横斬りを放つ。8WAY-RUN対策に便利で、ガードされてもスキは小さめ。ガード後に相手が発生の早い上段攻撃をくり出してきたら、↓◇(国)と入力して立ち途中国を出せば潰せる。相手がしゃがみ(国)をくり出してきたら、インパクト技の(国)+(国)で弾いてしまおう。

■**葦垣陰ノ裏薙ギ**(↓ or ↑(A))：水平に居合い斬りを放つ。リーチもあり、ガード時も反撃を受けない。上段避け性能もあるので中距離で重宝する。

■**巫ノ雨障ミ**(しゃがみ(国)(国))：番傘を開いて突進する。発生が早いうえに上段避け性能を持っており、ガード後の反撃や割り込みなどさまざまな局面で役立つ。(国)部分を最速で入力するとジャストになって、威力が上がり発生も早くなる。

■**曇リ夜ノ迷ヒ月**(しゃがみ(国)(国)(ジャスト))：しゃがみながら番傘を突き出し、ジャスト成功時のみ突きで攻撃する。カウンターヒットでスタンを誘発するため連続技が決まる。発生が早くリーチに優れているので中距離のけん制に使おう。

■**神詠・玉葛ノ陰薙ギ**(■(A)+(国)+(国))：力を溜め、踏み込んで居合い斬りを放つ。ソウルゲージを大幅に奪えるうえに、先端ヒットを狙えば反撃を受けにくい。



## 雪華の連続技

### 連続技①

↘or↗B → ⇒K.A

総ダメージ 50 変身時 50



### 連続技②

A+G → A+K.B → ↓↘↙⇒B

総ダメージ 62 変身時 62



### 連続技③

↓or↑A (カウンターヒット) → 背向け B+K.B (ジャスト) → ↘or↗B

総ダメージ 65 変身時 65



連続技①は↘or↗B 始動の連続技。↘or↗B カウンターヒット時はスタン状態になるので、A+K.B からの連続技につなげよう。連続技②は投げであるA+Gからの連続技。A+K.Bはダウン中の相手に当てると相手を浮かせつつ背後に回る。↓↘↙⇒Bはしゃがみ⇒Bを立ち状態から素早く出すための入力法。ただし、硬直中に↓↘↙⇒Bを入力すると⇒Bなどが暴発する。硬直が解ける直前に↓↘↙⇒

け入れ、硬直が解けた瞬間に⇒Bを押そう。⇒K(カウンターヒット)や↘B.B(ジャスト)→⇒K、↘or↗B(カウンターヒット)→⇒K 始動でも同じ連続技が入る。なお、A+Gの対の選択肢になる↓↘↙⇒B+Gからは↓↘↙⇒Bが連続ヒットする。連続技③は8WAY-RUN対策の↓or↑Aカウンターヒット始動の連続技。↓or↑Aはヒット時に背向け状態になるので、そのままB+Kを押してつなげよう。

## 対戦攻略

雪華はリーチ、攻撃速度に優れており、中距離から近距離までどちらの距離でも戦える。ただし、ジャスト入力技が多いので操作テクニックが必要。

離れた間合いでは、リーチの長い浮かせ技↘or↗Bを軸に戦う。相手が警戒して8WAY-RUNで動き始めたら、リーチが非常に長い⇒or↘or↗A、中段の⇒A、ハイリターンの↓or↑A、発生が早いA.Aで防止しよう。先に動ける状況では⇒Kで相手の攻撃を潰すといい。A+Gの中段攻撃対応のインパクト技は自動で反撃が出る。インパクト成功数に応じて、自動反撃技が変化する。成功数4~5回の際はA+K.B → ↓↘↙⇒Bで、6~7回の際は⇒KにつないでA+K.Bからの連続技につなげよう。



接近して下段の⇒A・B(ジャスト)と、中段の↘or↗Bを軸に戦おう。



⇒A+Kはしゃがみ込みインパクトできる。ほかにも、2段目が中段攻撃の連係に合わせよう。

## REGULAR CHARACTER

## 狂気の小夜曲

## ラファエル

## Raphael

## PROFILE

ラファエル・ソレル

年齢……………32歳  
 出身……………フランス王国/ルーアン  
 身長……………178cm  
 体重……………72kg  
 生年月日……………11月27日  
 血液型……………A型  
 使用武器……………ソードレイピア  
 武器名……………フランベット  
 流派名……………ソレル・ラビエレ  
 家族構成……………養女・エイミ

## STORY

ソウルエッジを超える力を求め、旅を続けていたラファエル。街を追われ、暗い森に隠れ住む子どもから情報を集めていたラファエルは、みずから「霊剣を守護していた一族」と称する存在に辿り着く。彼らの伝承を聞き、ラファエルは自分が求める物を見つけた。霊剣ソウルキャリバー……………その力をもって、彼は望みのものを創造することができるだろう。そう、愛するエイミのための完全なる世界を！



## 使用武器

フランベット (1P)



最初からリリースされている

フランベット (2P)



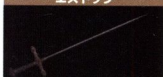
最初からリリースされている

ホーリーアントラー



最初からリリースされている

エストック



最初からリリースされている

クイーンズ・ガード



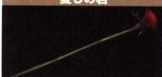
最初からリリースされている

エイミ (アルビオン)



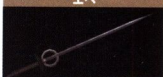
トライアルズモード (ENDLESS TRIAL 以外)をラファエルでクリアする

愛しの君



クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放

エペ



最初からリリースされている



## ラファエルの主要技

### ラビッドグレイス

⇨(B)(B)(B)

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 10・10・23



### ドレッドバレル

↓⇨(B)

攻撃属性 中 ダメージ 48



### タランテラタップキック

⇨(K)

攻撃属性 下 ダメージ 24



### ブラッドムーン

⇨or⇨(K)(B)

攻撃属性 中・中 ダメージ 16・28 (ジャスト時 38)



### ロアバレット

(B)(B)

攻撃属性 中・中 ダメージ 14・14



### ヒールエクサイズ

⇨(A)

攻撃属性 下 ダメージ 14



### ラビッドタックプラスト

プレバレーション中(B)(B)(B)(B)(ジャスト)

攻撃属性 上・上・中・中 ダメージ 8・8・18・20



■**ラビッドグレイス**(⇨(B)(B)(B))：連続突きから振り下ろし攻撃のコンビネーション。ラファエルの技でもっとも発生が早く、割り込みや反撃に重宝する。基本的に2段目で止めて、カウンターヒット時のみ3段目を出し切ろう。なお、⇨(B)(B)でプレバレーションに移行できる。

■**ドレッドバレル**(↓⇨(B))：一足飛び後に中段斬りを放つ。右側から武器を振るため、相手の左移動を止められる。

■**タランテラタップキック**(⇨(K))：踏み込んで下段回し蹴りを繰り出す。8WAY-RUN対策に使ったり、起き上がりを攻める際に使おう。

■**ブラッドムーン**(⇨or⇨(K)(B))：弧を描くように蹴り上げると同時にソードレイピアも振り上げる。発生が早いので、8WAY-RUNで相手の技が空振りしたときの反撃に使おう。なお、ジャスト

入力に成功するとダメージが上がり、リング際でリングアウトを狙えるようになる。

■**ロアバレット**(B)(B)：切り下ろし→突きの連続攻撃。リーチの長さを活かしてけん制に使おう。なお、1段目止めのほうがスキが小さい。

■**ヒールエクサイズ**(⇨(A))：かがみながら下段斬りを放つ。右側から武器を振るため、相手の左移動を止められる。⇨(K)よりリーチが長い下段攻撃なので、中段の(B)(B)の対の選択肢に使おう。

■**ラビッドタックプラスト**(プレバレーション中(B)(B)(B)(B)(ジャスト))：ソードレイピアを小刻みに振り下ろす4連続攻撃。最後のジャスト入力は3段目が当たった瞬間に(B)を押すこと。カウンターヒットすると3段目につながる。2段目をホールドすると再度プレバレーションに移行できる。

**リードジェザイル〜プレバレーション**

攻撃属性	中	ダメージ	18
------	---	------	----


**クイックスナイブ〜ヴルコラクフォーム**

攻撃属性	中	ダメージ	16
------	---	------	----


**ライトニングタロン**

攻撃属性	上	ダメージ	⇒: 22 / or ⇒: 20
------	---	------	------------------


**ナスティブライヤー〜プレバレーション**

攻撃属性	上	ダメージ	12
------	---	------	----


**メルトヴェク**

攻撃属性	投げ	ダメージ	50
------	----	------	----


**ベノムラウンドキック**

攻撃属性	上	ダメージ	16
------	---	------	----


**ベイルムーンダスト**

攻撃属性	中 (ガードブレイク)	ダメージ	30 (クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	-------------	------	-----------------------



**■リードジェザイル〜プレバレーション**( $\text{B}$ ):  
 リーチの長い中段攻撃から構えに移行する。中距離のけん制に使い、ヒットしたらプレバレーション中(B)(B)につなげてダメージを稼ごう。

**■ナスティブライヤー〜プレバレーション**( $\text{B}$ ):  
 上半身を反らしたあとに上段突きを放ち、構えに移行する。始めに上段避け性能があり、上段横斬りで相手がけん制してくるなら、避けつつ攻撃できる。ヒット時は回復可能スタン状態になる。

**■クイックスナイブ〜ヴルコラクフォーム**( $\text{B}$ ):  
 ソードレイピアを振り下ろしたあとに左側へ移動し直立に構える。カウンターヒットすると、スタン状態になり、ヴルコラクフォーム中(B)(B)(ジャスト)が連続ヒットする。なお、ヴルコラクフォーム移行中は縦斬りを避けやすい。

**■メルトヴェク**(ヴルコラクフォーム中(A)(G)or(B)(G)): ヴルコラクフォーム中のみ

出せる投げ技。ヴルコラクフォーム中(G)で出せる中段攻撃とともに使い、2択を仕掛けよう。

**■ライトニングタロン**( $\text{B}$ ): 踏み込んで水平斬りを放つ。リーチが長い横斬りなので、相手の8WAY-RUNを止めるのに便利。ヒットすると若干だが、ラファエルが先に動ける。

**■ベノムラウンドキック**( $\text{B}$ ): 上段回し蹴りで攻撃する。リーチは短めだが、カウンターヒットでスタン状態になる。相手の8WAY-RUNに合わせてカウンターヒットを狙おう。

**■ベイルムーンダスト**(A)(B)(G): 前方に回転しながら移動して、中段突きを放つクリティカルフィニッシュ始動技。発生が非常に遅く、縦斬りゆえに横移動に弱いのが欠点。代わりに、ガードさせればソウルゲージを大量に奪える。相手のソウルゲージが赤く光ったら、思い切ってソウルラッシュを狙ってみよう。



## ラファエルの連続技

### 連続技①

プレバ(ラシオン中)△(カウンターヒット) → ↘B → プレバ(ラシオン中)B(連)B(連) (ジャスト)

総ダメージ 61

変身時 61



### 連続技②

→ B → プレバ(ラシオン中)K(連) (ジャスト) → ↘ or ↘ B

総ダメージ 63

変身時 70



### 連続技③

立ち途中△(カウンターヒット) → ↘ or ↘ B

総ダメージ 58

変身時 63



連続技①は連係に重宝するプレバ(ラシオン中)△がカウンターヒットしたときの連続技。スタン中の相手に攻撃を当てるとカウンターヒットと同じようにプレバ(ラシオン中)△が全段連続ヒットする。↓ or ↑△(カウンターヒット)がカウンターヒットしても ↘ B が入り同様の連続技を決められる。連続技②は技のリーチに優れた → B からの連続技。→ B のスキは大きいため多用はできないが、

高威力なのが魅力だ。プレバ(ラシオン中)△, K は1段目がヒットする瞬間に K を押すこと。↘ or ↘ B は硬直が解けると同時にタイミングよく ↘ B と入力して出そう。↘ B や ↘ B が暴発しやすいので正確に入力すること。連続技③は立ち途中△がカウンターヒットしたときの連続技。②と同様に ↘ B と入力するといい。難しい場合は、↘ or ↘ B を △+△ で代用しよう。

## 対戦攻略

ラファエルはリーチに優れたキャラクター。相手と一定の間合いを保持して戦おう。

まずは ↘ B の先端を当てるようにけん制していく。ほかにも、リーチに優れた B, B や発生が早い ⇒ B, B で相手の体力を削っていく。ただし、ラファエルは武器の性質ゆえに縦攻撃が多く、横移動を潰しにくい弱点を持つ。相手が 8WAY-RUN で避けてくるようなら、横斬りの → or ↘ or ↘ △ や ↓ or ↑△, △ で 8WAY-RUN を防止しておきたい。↘ B 後はプレバ(ラシオン)に移行するので、プレバ(ラシオン中)△につなげよう。この連係に相手が発生が早い上段攻撃で割り込んでくるなら、上段避け性能のあるシャドウシンク A (プレバ(ラシオン中)△) で避けてしまおう。



↘ B 後に相手やしきりがみ△で割り込んでくる。プレバ(ラシオン中)△で潰すこと。



シャドウシンク A で相手の上段攻撃を避けたらシャドウシンク A で反撃しよう。

## REGULAR CHARACTER

どろめ けきょうりん  
濁り眼の狂鱗

リザードマン

Lizardman

## PROFILE

アイオン・カルコス

年齢……………36歳(この姿になって7年になる)

出身……………オスマン・トルコ帝国 スバルタ

身長……………180cm

体重……………86kg

生年月日……………6月23日

血液型……………無し

使用武器……………ハンドアックス、スモールシールド

武器名……………グラッジアックス、アイアシールド

流派名……………捷アレス流

家族構成……………故郷に帰れば家族もいるはずだが……

## STORY

神を討たんと誓った男。だが彼に課された運命は残酷なものだった。異形と変わった彼の肉体は、精神すら侵しはじめていた。人間としての感情や記憶が次々に消え去っていき、ついには心までも黙へと堕してしまふ……。今の彼は同類の獣人達を率い、本能のままに虐殺行為を繰り返すばかりだった。

だが時折、人間としての感覚や記憶が蘇ることがある。混乱の中、強烈な喪失感から彼は己の「魂」を求める。なくしてしまった魂。それはどこにあるのか？ 欠落した記憶の中でひとときわ羅きを放つのは、かつて抱いた執念の残照——ソウルエッジだった



## 使用武器

Gアックス&Aシールド(1P)



最初からリリースされている

Gアックス&Aシールド(2P)



最初からリリースされている

タバルジン



最初からリリースされている

ルナティック



最初からリリースされている

コラ



最初からリリースされている

ソウルエッジ



トライアルモード(ENDLESS TRIAL以外)をリザードマンでクリアする

骨付き肉



クリエイションモードで作成可能種をすべて使うor名声を10個解放

ハンドアックス



最初からリリースされている



## リザードマンの主要技

### メゼ式・ライトニングヘッドマッシャー

攻撃属性	中	ダメージ	24
------	---	------	----



### カーレントブラスト

攻撃属性	下・中	ダメージ	22・38
------	-----	------	-------



### メゼ式・グリットブラスト

攻撃属性	中	ダメージ	⇒:42/⇨or⇩:40
------	---	------	--------------



### カミラ複合式・ロンパーツイスター

攻撃属性	[中・中]・[中・中]・[中・中]	ダメージ	12・15・5・5・15・30
------	-------------------	------	-----------------



### グリットドラフト

攻撃属性	中	ダメージ	32
------	---	------	----



### トゥルヌ式・デュンコメット

攻撃属性	中	ダメージ	32
------	---	------	----



### メゼ式・シンカースピンキック

攻撃属性	下	ダメージ	20
------	---	------	----



### サイドワインダー

攻撃属性	下	ダメージ	12
------	---	------	----



#### ■メゼ式・ライトニングヘッドマッシャー

(⇨⇩): 前方に踏み込んで体当たりする中段攻撃。攻撃発生が早くガードされても反撃を受けない。

■カーレントブラスト(⇨⇩): 斧で相手の足元を攻撃して浮かし、さらに頭突きで追撃する。下段なので相手のガードを崩すのに使えるうえ、攻撃範囲も広く8WAY-RUNを防止しやすい。ただしスキが大きく、ガード時は反撃を覚悟しよう。

■メゼ式・グリットブラスト(⇨or⇩or⇩): 前方に踏み込んで中段の頭突きをくり出し、相手を吹き飛ばす。ダメージが大きいが、ガードされると⇩⇩程度の発生が早い技で反撃を受ける。

■カミラ複合式・ロンパーツイスター(立ち途中⇩⇩⇩): 回転しながら連続で3発の蹴りを出す技で、カウンターヒット時は3段目まで連続ヒット

する。ガードや通常ヒット時は2段目で止めよう。

■グリットドラフト(⇨⇩): 前進しながら斧をなぎ払う中段攻撃。8WAY-RUNを防止しやすく、カウンターヒットさせるとスタン状態になる。

■トゥルヌ式・デュンコメット(⇨⇩): 斧を勢いよく振り下ろす中段攻撃。ヒット時は相手を地面に叩き付けてダウンさせる。ガードされても相手を強制的にしゃがみ状態にできる。

■メゼ式・シンカースピンキック(⇨⇩): 回転しながら相手の足元を蹴る下段攻撃。スキは大きいガードを揺さぶるのに役立つ。また、⇨⇩でクリーピングへ移行可能だ。

■サイドワインダー(クリーピング中⇩): クリーピング状態から相手の足元を斧で攻撃する下段攻撃。クリーピング中の主力となる攻撃だ。

**スレッドリベンジャー**

クリーピング中 [B]+[K]

攻撃属性	特下	ダメージ	20
------	----	------	----


**メゼ式・アイギスブラスト**

[B][K]

攻撃属性	中・中	ダメージ	14・38
------	-----	------	-------


**メゼ式・ギガテンブル**

[B]+[K]

攻撃属性	中	ダメージ	30
------	---	------	----


**サンドランドプレテター**

[R] or [B] ヒット時 [B] (ジャスト)

攻撃属性	中	ダメージ	10 (ジャスト: 15・10)
------	---	------	------------------


**トゥルヌ式・ウェザーエッジ**

[A]

攻撃属性	上	ダメージ	28
------	---	------	----


**ランプリングアッス**

[B]

攻撃属性	中	ダメージ	30
------	---	------	----


**アルティメットトリプルトルネード**

[A]+[B]+[K]

攻撃属性	中 (ガードブレイク)	ダメージ	30 (クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	-------------	------	-----------------------



■**スレッドリベンジャー** (クリーピング中 [B]+[K]): クリーピング状態から前方に転がる。特殊下段なのでガードは崩せないが、相手を吹き飛ばすのでリング際で狙おう。そのほかクリーピング中は [A]+[K] で下段、[K] で中段攻撃を仕掛けられる。これらを使えば相手のガードを揺さぶれる。

■**メゼ式・アイギスブラスト** ([B][K]): 盾を使った打撃から頭突きに連係する中段攻撃。カウンターヒット時のみ連続ヒットするため、1段目のヒット状況を確認してから [K] を押そう。

■**メゼ式・ギガテンブル** ([B]+[K]): ヒット時にスタンを誘発する頭突き。リーチは短いもののガード後はリザードマン側が先に動けるので、相手の起き上がりに使うなど攻めの起点にしている。

■**サンドランドプレテター** ([R] or [B] ヒット時 [B] (ジャスト)): [R] or [B] ヒット時に移行できる打撃投げ技で、相手を後方に投げ捨ててダメージを与え

る。タイミングがかなりシビアなので、トレーニングモードでくり返し練習しよう。なお [R] or [B] ヒット時 [B] (ジャスト) でクリーピングへ移行できる。

■**トゥルヌ式・ウェザーエッジ** ([A]): 前方に踏み込みつつ横斬りをくり出す上段攻撃。基本となる [A][A] とは逆方向から攻撃を開始するため、8WAY-RUN防止に活用しやすい。カウンターヒット時は相手が背後に回転するほど大きいのけぞる。

■**ランプリングアッス** ([B]): 前方にステップしてから斧を勢いよく振り上げる。中段攻撃でヒットすれば相手が浮くので連続技を決められる。また、ガードされても反撃を受けず、気軽に使えるのが魅力だ。

■**アルティメットトリプルトルネード** ([A]+[B]+[K]): タックルで攻撃する、中段のクリティカルフィニッシュ始動技。ガードブレイクを誘発するうえ、ソウルゲージを削る効果が高い。



## リザードマンの連続技

### 連続技①

↘B → K

総ダメージ 67

受身時 67



### 連続技②

←B → ↘or↘B ヒット時 B (ジャスト) → K

総ダメージ 79

受身時 79



### 連続技③

→B+K (カウンターヒット) .A.B → (振り向いて) → K

総ダメージ 82

受身時 82



連続技①は主力の中段攻撃として使う ↘B からの連続技。↘B 後は ⇒⇒K と入力し、⇒K を素早く出すのが成功の秘訣だ。なお、この ⇒K による追撃は、相手を浮かせる技から多用するため、トレーニングモードで練習して成功率をアップさせておこう。連続技②は相手を高く浮かせる ←B からの追撃。↘or↘B からは ↘B、↘B と入力してから B を押すとスムーズに ↘or↘B へ移行

できる。↘or↘B ヒット時 B ジャストのボタンを押すタイミングは非常にシビアだが、成功したときのダメージは大きく演出も派手なのでぜひ狙っていききたい。どうしても難しい場合は、相手を浮かせた後に ⇒K で追撃しよう。連続技③は →B+K カウンターヒット時に使う。リザードマンの後方へ相手を吹き飛ばすので、一度 B で振り向いてから ⇒⇒K という入力で ⇒K を出そう。

## 対戦攻略

リザードマンはリーチが長いうえ、相手の懐にもぐり込んで戦えるキャラクター。まずは .A.A や →A を利用して相手の 8WAY-RUN を防止しつつ、接近を試みよう。近づいた後は B.B、↘B、←K、←B、⇒K といった中段攻撃と、投げや下段攻撃の ↓K や ↘A.K を使い分けていく。↘K や ↓B⇒ で移行できるクリーピングは、ガードはできないが、相手の上段攻撃を空振りさせるほどの低姿勢状態になるリザードマン特有の構え。ここからは発生の早い下段のクリーピング中 A と中段のクリーピング中 B でガードを揺さぶっていく。クリーピング中に相手が低い打点の攻撃を狙ってくるなら、クリーピング中 B で避けるか、クリーピング中 A+B でガードインパクトを狙おう。



↘B+K はガード不能攻撃。初動の姿勢を低く、上段攻撃を多用する相手に使いやすい。



B+K ガード後はわずかにリザードマン側が先に動ける。ここからは ↘B と投げて2択をさせる。

REGULAR CHARACTER

跳馬線乱  
ヒョウマセンラン

ソン・ミナ

Seong Mi-na

PROFILE

成 美那 (ソン・ミナ)

年齢……………23 歳  
 出身……………朝鮮 / 智異山  
 身長……………162cm  
 体重……………48kg  
 生年月日……11 月 3 日  
 血液型…………A 型  
 使用武器……斬馬刀  
 武器名……紅雲 (コウライ)  
 流派名……成家式大刀術 + 棍法アレンジ  
 家族構成……父・成 漢明 (ソン・ハンミョン)  
 母と弟は死去

STORY

ソウルエッジとは握る者を狂わせ、周囲の魂を刈り  
 尽くす亡国の剣だった！  
 老剣聖から聞いた衝撃的な事実をコンスンに伝えた  
 ミナ。だがコンスンは彼女の前から姿を消してしまう。  
 あくまで自分の目で真実を確かめるつもりらしい。そ  
 れならば自分は……いざという時、彼が間違った判断  
 をしないよう側にいてやるべきだろう。コンスンと旅  
 をともにしたという少女、タリムから聞いた「邪剣と  
 対極にあるもう一本の剣」に惹かれつつも、ミナはソ  
 ールエッジがあるという地、オストラインスブルクへ  
 と急ぐ。



使用武器

<p>紅雲 (1P)</p>  <p>最初からリリースされている</p>	<p>紅雲 (2P)</p>  <p>最初からリリースされている</p>	<p>大槌</p>  <p>最初からリリースされている</p>	<p>ハルバート</p>  <p>最初からリリースされている</p>
<p>プレスベルグ</p>  <p>最初からリリースされている</p>	<p>ソウルキャリバー</p>  <p>トライアルズモード(ENDLESS TRIAL 以外)をソン・ミナでクリアする</p>	<p>平手打ち</p>  <p>クリエイションモードで作成可能種 をすべて使う or 名声を 10 個解放</p>	<p>個月刀</p>  <p>最初からリリースされている</p>



## 疾柄撃蹴【シッヘイゲキシュウ】

⇨[A],[K]

攻撃属性 中・上 ダメージ 10・14



## 連牙翻身撃【レンガホンシンゲキ】

[A],[A],[B]

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 12・12・24



## 双疾柄【ソウシッヘイ】

⇨[B]+[K]

攻撃属性 [上・上] ダメージ 10・16



## 進得柄撃【シンショウウヘイゲキ】

⇨[K],[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 10・14



## 滑面昇蹴【カツメンショウシュウ】

しゃがみ⇨[K],[K]

攻撃属性 下・中 ダメージ 12・16



## 跳退刃【チョウタイジン】

⇨[B]

攻撃属性 上 ダメージ 16



## 影踏刃【エイトウジン】

⇨[A]

攻撃属性 下 ダメージ 14



## 回天跳撃蹴【カイテンチョウゲキシュウ】

⇨[K],[K],[K]

攻撃属性 中・中・上 ダメージ 14・8・18



■**疾柄撃蹴**(⇨[A],[K])：柄を使った攻撃から、上段蹴りを放つ。比較的発生が早く、割り込みなどに役立つ。初段を立ちガードさせれば、2段目も強制的にガードさせられるので反撃を受けない。

■**連牙翻身撃**([A],[A],[B])：左に半回転する横斬りを2回くり出し、中段突きにつなぐ連係。リーチが長いので中距離のけん制で使おう。カウンターヒットすると、3段目まで連続ヒットする。

■**双疾柄**(⇨[B]+[K])：柄を使用した連続攻撃。発生が比較的早く、通常ヒットで相手をダウンさせる優秀な技。ガード後の反撃や割り込みに便利。

■**進得柄撃**(⇨[K],[B])：中段蹴りから柄を使った中段突きを繰り出す。始めに上中段の横斬りに対するインバウト判定がある。ガードされると反撃を受けるので多用は禁物だ。カウンターヒットさせれば、

スタンを誘発する2段目までつながり追撃できる。

■**滑面昇蹴**(しゃがみ⇨[K],[K])：下段回し蹴りから蹴り上げる。発生は遅いが、相手の上段攻撃を避けつつ下段攻撃を仕掛けられる。1段目は密着ヒットでダウンさせ、先端ヒットはダウンしなくなる。先端ヒット時ならスタン状態にする2段目が地上ヒットするので、⇨[K]で追撃しよう。

■**跳退刃**(⇨[B])：上段突きをくり出す。ソン・ミナの技ではトップクラスの発生速度を誇る。カウンターヒットすると自動でバックステップする。

■**影踏刃**(⇨[A])：後退しながら斬馬刀で足を攻撃。相手の攻撃を避けながら攻撃できる。

■**回天跳撃蹴**(⇨[K],[K],[K])：中段蹴り始動の連続攻撃。3段目をガードさせれば反撃をほぼ受けないが、上段なので相手にしゃがまされると危険だ。



**雷剛尖 [ライコウセン]**

→B			
攻撃属性	上	ダメージ	15 (遠距離: 38)


**雷虎震閃破 [ライコウシンセンハ]**

しゃがみ⇓B			
攻撃属性	下	ダメージ	15 (遠距離: 35)


**纏糸振撃 [テンシウギキ]**

↓or↑A			
攻撃属性	[上・上]	ダメージ	10・12


**刈薙円刃 [ガイロエンジン]**

⇓A+B			
攻撃属性	下	ダメージ	26 (遠距離: 42)


**連尖撃 [レンセンゲキ]**

⇨B			
攻撃属性	中・中	ダメージ	15 (遠距離: 25)・35


**旋風光翼儀 [センブウコウヨクキ]**

⇧A+B			
攻撃属性	中	ダメージ	30 (遠距離: 50)


**成式奥義煌燄天輪儀 [ソウシキオウキレッコウテンリンギ]**

A+B+K			
攻撃属性	中	ダメージ	40 (クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**雷剛尖**(⇨B)：踏み込んで斬馬刀を突き出す。リーチが長いので、遠～中距離で相手の出鼻を挫くのに役立つ。先端ヒットすると相手が吹き飛んでダウンする。遠すぎない限りしゃがみ⇓Bのダウン追い打ちが入るので忘れずに追撃しよう。

■**刈薙円刃**(⇓A+B)：斬馬刀で足をなぎ払う。リーチが長く、遠～中距離のけん制に最適で、ガードされても反撃を受けない。また、先端ヒットはダウンを奪える。攻撃発生前にBを入力すると、キャンセルできるのでフェイントに使う。

■**雷虎震閃破**(しゃがみ⇓B)：踏み込んで下段突きで攻撃する。ガードされると相手が先に動けるため、リーチの長さを活かして先端を当てよう。

■**連尖撃**(⇨B)：中段突きから斬馬刀を振り下ろす。Aと同じぐらいのリーチで中段攻撃を繰り返すので、中距離のけん制に使いやすい。先端をヒットさせると回復可能なスタン状態になり、

相手が回復しなければ2段目まで連続ヒットする。また、先端カウンターヒットなら回復不能なスタンに変わるので、確実に2段目がヒットする。

■**纏糸振撃**(↓or↑A)：上段の回転斬りで攻撃する。横斬りなので相手のBWAY-RUN対策に便利。ガードされても反撃を受けることはないので、相手がしゃがんで避けなければリスクはない。

■**旋風光翼儀**(⇧A+B)：真上に跳び上がりつつ横回転しながら周囲を斬る。単発で威力が高い中段攻撃で、始めは上段攻撃を避けられる。中段と下段の2択を仕掛けるだけでなく、相手の横移動を読んだときにも使える。ただし、スキが大きくガードされると手痛い反撃を受けてしまう。

■**成式奥義煌燄天輪儀**(A+B+K)：身を反らし力をためたあとに斬馬刀を地面に叩き付ける。発生は遅く動作も大きいですが、ガードブレイクになるので、ガードさえさせれば反撃を受けない。



## ソン・ミナの連続技

### 連続技①

△(先端ヒット) → →(国) →しゃがみ◇(国)

総ダメージ 74

変身時 72



### 連続技②

⇒(国) ⇒△(国)

総ダメージ 46

変身時 46



### 連続技③

⇒(国)。(国)。(国) (カウンターヒット) ⇒ ⇒(国)+(国) ⇒ ⇒(国)

総ダメージ 66

変身時 78



連続技①は△(国)が先端ヒットすると相手が浮くことを利用した連続技。→(国)も先端ヒットすると相手を吹き飛ばしてダウンを奪えるので、しゃがみ◇(国)で追い打ちを決めよう。なお、△(国)は↘(国)or↑(国)や立ち途中(国)でも代用できるが、どちらも先端ヒット時しか入らない。立ち途中(国)は近距離でヒットすれば相手が浮くので、そのときは↑(国)+(国)で追撃しよう。連続技②は

出始めに上中段縦斬りに対するインパクト判定がある⇒(国)始動の連続技。通常ヒットでも相手が浮くので、発生の早い⇒(国)。(国)で追撃できる。カウンターヒット時はさらに高く浮くので、△(国)+(国)で追撃しよう。連続技③の⇒(国)。(国)。(国)はカウンターヒット時のみ、3目目がつながりスタンを誘発する。スタン中の相手に⇒(国)+(国)で追撃し、さらに⇒(国)でダウン中の相手に追い打ちしよう。

## 対戦攻略

ソン・ミナはリーチに優れ、先端ヒットなら威力が高くなる技も多いので遠～中距離戦が得意。反面、小回りは利かず、接近戦は極力避けよう。

遠距離は、リーチの長い⇒(国)、↓(国)+(国)、しゃがみ◇(国)を使いけん制しよう。特に、↓(国)+(国)はダウンを奪えるうえに相手のBWAY-RUNに強いのでオススメ。ほかにも、◇(国)や↘(国)or↑(国)が↓(国)+(国)と同様に使える。使い分けることで、↓(国)+(国)の的を絞られにくい。中距離はBWAY-RUNをつぶせる↓(国)or↑(国)や右移動を潰せる△(国)を軸にする。相手が足を止めて戦うなら、⇒(国)や△(国)の先端を当てるようにけん制していこう。相手に接近戦を強いられたら、後退する⇐(国)で避けながら攻撃したり、発生が早い⇐(国)の割り込みを狙ってよう。



リンズ態では、相手は中央に横移動で逃げたがる。横移動に強い⇐(国)+(国)の割り込みを多用しよう。



⇐(国)・(国)・(国)は下段攻撃やしゃがみ(国)を避けつつ攻撃できる。カウンターヒットすればダメージシールド。

## REGULAR CHARACTER

## 閃脚の烈士

## ユンスン

## Yun-seong

## PROFILE

## 洪 潤星(ホン・のユンサン)

年齢……………18歳  
 出身……………朝鮮 / 智異山  
 身長……………176cm  
 体重……………72kg  
 生年月日……………4月16日  
 血液型……………O型  
 使用武器……………中華刀  
 武器名……………白露(ビャクロ)  
 流派名……………成家式大刀術(多分に我流混じり)  
 家族構成……………父は病死  
                           母は行方不明  
                           恩師・成 漢明(ソン・ハンミョン)

## STORY

タリムという少女としばし旅をともにしたユンスン。ソウルエッジの力は本物だと確信した彼は、西方へと向かう。ソウルエッジを持つと言われる蒼騎士の根城、オストラインスブルク近辺までやってきた彼は、意外な人物に出会う。それはユンスンが英雄視する故国の刺客、ファンだった。尊敬する兄弟子がソウルエッジを邪剣と断じ、その破壊を試みたという事実を知ってなお、彼の考えは変わらなかった。かの剣の善悪を自分の目で見極めるため、ユンスンは魔都へと乗り込む。



## 使用武器

白露 (1P)



最初からリリースされている

白露 (2P)



最初からリリースされている

肉斬大包丁



最初からリリースされている

炎籠刀



最初からリリースされている

ラム・ダオ



最初からリリースされている

ソウルエッジ



トライアルズモード(ENDLESS TRIAL以外)をユンスンでクリアする

モロコシ



クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放

青龍刀



最初からリリースされている





## ユンソンの主要技

### 流牙捷断撃 [リュウガシヨウダンゲキ]

[K],[K],[B]

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 10・10・14



### 焦天空 [シヨウテンクウ]

[B],[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 14・14



### 跳爪撃 [チヨウソウゲキ]

△[B]+[K]

攻撃属性 中 ダメージ 34



### 旋盆跳蹴 [センボンチヨウシュク]

↙ or △[A],[K]

攻撃属性 上・中 ダメージ 18・24



### 潜刻斬 [センコクザン]

↘ or △[A]

攻撃属性 下 ダメージ 24



### 豪焦断撃 [コウシヨウダンゲキ]

⇐[B],[B]

攻撃属性 中・中(ガードブレイク) ダメージ 26・35



### 落鷲斬 [ラクオウザン]

⇒[A]

攻撃属性 上 ダメージ 26



### 斬膝刀 [ザンシツツウ]

△[A]

攻撃属性 中 ダメージ 24



■流牙捷断撃([K],[K],[B]): [A]よりも早い発生速度を誇り、2段目まで連続ヒットするのだけん制や反撃に使いやすい。カウンターヒット時は3段目まで連続ヒットするので、しっかり出し切ること。

■焦天空([B],[B]): 中段の素早い連続斬り。先端部分が当たったとしても2段目が空振りしにくいので、差し込みや反撃技としての信頼度が高い。

■跳爪撃(△[B]+[K]): 前方に飛び跳ねながら斬りつける中段攻撃で、リーチが長く相手の△[A]などを回避しつつ攻撃できる。ヒット時は△[K]△[K]で追撃、△[B]+[K]で壁に当たれば△[K],[K]に切り替えるのもアリ。

■旋盆跳蹴(↙ or △[A],[K]): 横移動対策にもなるコンボ始動技。ガードされても1段止めとディレイによる出し切りを混ぜれば反撃を受けにくい。

■潜刻斬(↘ or △[A]): 発生は遅いが若干相手の

移動を追うため横方向に強めで、ガードされた時のスキも小さい。削り目的で役に立つ下段技。

■豪焦断撃(⇐[B],[B]): 長い中段突きから、ガードブレイク効果を持つ振り下ろしをくり出す。2段目をガードさせればこちらが先に動けるが、初段がガードされていた場合には割り込まれやすいので、⇐[B]へのシフトも交えて翻弄していこう。

■落鷲斬(⇒[A]): 踏み込みながら上段横斬りを放つ。リーチが抜群に長いので中距離での横移動対策として最適。ヒット時に相手を大きく斜め後方へ吹き飛ばすので、壁の高い位置に張りついたり、正面からやや左方向へリングアウトさせやすい。

■斬膝刀(△[A]): 腰を沈める姿勢のおかげで△[A]△[A]などの上段攻撃を避けてカウンターをとっていき、近距離で暴れるときにもってこいの技だ。



興龍脚 [コクリュウキョク] ~ 水鶴 [スイカク]			
↓(B), (K)			
攻撃属性	中・上	ダメージ	16・30



絡脚旋雷放 (打撃投げ) [ラッキョクセンライホウ]			
水鶴中に被攻撃時に (K)			
攻撃属性	(中・中) [打撃投げ]	ダメージ	15・30



回翼斬 [カイヨクザン] ~ 水鶴 [スイカク]			
水鶴中(A)			
攻撃属性	上	ダメージ	20



天鳴刃 [テンメイジン]			
水鶴中(B)			
攻撃属性	上	ダメージ	12



崩露蹴 [ホウロシュウ] ~ 水鶴 [スイカク]			
水鶴中(K), (G) (ジャスト)			
攻撃属性	中	ダメージ	25



旋鎌蹴 [センケンシュウ] ~ 水鶴 [スイカク]			
水鶴中(A)+(K)			
攻撃属性	下	ダメージ	24



洪式極上撃 [ホンシキゴクジョウゲキ]			
(A)+(B)+(K)			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**興龍脚～水鶴**(↓(B),(K))：(K)程度の発生速度を誇り、2段目まで連続ヒットするので反撃技に優秀。水鶴中(B)+(K)をガードさせたあと決められる。

■**絡脚旋雷放**(水鶴中に被攻撃時に(K))：水鶴中に相手の縦斬りが触れると自動的に横蹴りをくり出す。その最中に(K)を入力するとさらにもう一撃蹴りをお見舞いし、これがヒットすると打撃投げに移行して体力を約3割ほど奪う。

■**回翼斬～水鶴**(水鶴中(A))：水鶴中の横移動対策になるコンボ始動技。ヒット後は水鶴中(K),(G)(ジャスト)をはさんでから水鶴中(B)につなげることでより大きなダメージを狙えるが、自信がなければ直接水鶴中(B)につなぐといい。ガードされたら素早く水鶴中(B)を出し、相手の遅い攻撃に対してカウンターヒットを狙いたい。

■**天鳴刃**(水鶴中(B))：水鶴中でもっとも発生に優れている。連続技に組み込むのが主だが、水鶴移

行技のスキのフォローやけん制にも使っていく。

■**崩露蹴～水鶴**(水鶴中(K),(G)(ジャスト))：ジャスト入力に成功するとカウンターヒットした際に浮かなくなるが、その後も強力な攻めを展開できるので、毎回ジャスト入力を心がけること。そこからさらに連発するか水鶴中(B)の2択を仕掛けて相手の横移動を誘い、水鶴中(A)を狙っていく。

■**旋鎌蹴～水鶴**(水鶴中(A)+(K))：いわゆる水面蹴りで、姿勢の低さを活かして↓(B),(K)などからのスキのフォローに使える。ヒット後は相手と少し速い間合いで水鶴を構えた状態になるので、水鶴中(B)+(K)を重ねて起き攻めを仕掛けよう。水鶴中(B)+(K)をガードさせられれば、(B),(B)や↓(B),(K)が決まる。

■**洪式極上撃**(A)+(B)+(K)：中段のクリティカルフィニッシュ始動技。技動作の見た目以上に攻撃できる範囲が広く、ユンスンの後方に回り込まれたとしても攻撃をヒットさせられる。



## ユンソンの連続技

### 連続技①

水鶴中 $\Delta$ →水鶴中 $\square$ 、 $\square$  (ジャスト)→水鶴中 $\square$ → $\downarrow$ 、 $\downarrow$ → $\square$ 、 $\square$ →ジャンプ $\square$ 、 $\square$ 、 $\square$

総ダメージ90

受身時70



### 連続技②

水鶴中 $\square$  (カウンターヒット)→ $\downarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ → $\swarrow$  or  $\searrow$ 、 $\square$

総ダメージ60

受身時60



### 連続技③

$\swarrow$  or  $\searrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ → $\rightarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$

総ダメージ65

受身時86



連続技①は見た目も華麗でダメージも高い連続技。ジャンプ $\square$ 、 $\square$ 、 $\square$ にもジャスト入力があり、成功すればさらにダメージが上がる。 $\downarrow$ 、 $\downarrow$ → $\square$ 、 $\square$ の2段目にジャスト受け身をとられる可能性があるため、それが嫌なら連続技②に切り替えよう。また、水鶴中 $\square$ のジャスト入力に失敗した場合は水鶴中 $\uparrow$ でフォローしておけば、自分の右側にリング際がある状況ならリングアウトも狙える。

連続技②は簡単なながらも高威力な連続技。 $\downarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ を $\downarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ と間違えて入力した場合は $\rightarrow$ で追撃を仕掛けることで、左右受け身以外の行動にすべてヒットする。また、 $\downarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ を $\swarrow$ 、 $\square$  (ディレイ)  $\square$ ～追加攻撃(ジャスト)  $\square$ に替えると、水鶴を維持したまま攻勢を維持できる。連続技③は相手が受け身をとるとコンボ中のダメージ補正が切れてより多くの体力を奪えるためオススメだ。

## 対戦攻略

ユンソンの得意な間合いは素早い蹴り技を活かせる近距離戦。遠距離では前進力のある $\downarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ や $\rightarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ で押していき、横移動に対しては $\rightarrow$ 、 $\square$ や中段の $\leftarrow$ 、 $\square$ 、それに下段攻撃の $\swarrow$  or  $\searrow$ 、 $\square$ で潰して接近しよう。相手に近づいたら横方向に強い $\square$ 、 $\square$ と中段攻撃の $\square$ 、 $\square$ を軸に相手のガードを固めさせ、投げと $\downarrow$ 、 $\square$ から水鶴にシフトを狙うのが基本となる。 $\downarrow$ 、 $\square$ ヒット時は水鶴中 $\square$ 、水鶴中 $\square$ 、水鶴中 $\downarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ といった技が割り込まれずに続けて仕掛けられる。 $\downarrow$ 、 $\square$ をガードされていた場合は、上段攻撃を回避できる水鶴中 $\square$ 、 $\square$ でフォローしたり、縦斬りに対しては水鶴からの自動反撃を狙おう。また、近距離で相手が先に動ける状況では姿勢の低い $\rightarrow$ 、 $\square$ や $\rightarrow$ 、 $\square$ を切り返しに使う。



縦斬りは $\square$ のみならず、 $\square$ 、 $\square$ 系の技や $\square$ 、 $\square$ 、 $\square$ にも奪まれる。構えるだけでも「シッシャー」を身られる。



リング際で水鶴中 $\square$ 、 $\square$ を解れば、ガード時も $\downarrow$ 、 $\square$ 、 $\square$ が確定する。その後は「シッシャー」を身られる。

## REGULAR CHARACTER

## 無垢なる風の行方

## タリム

## Talim

## PROFILE

## タリム

年齢……………15歳  
 出身……………東南アジア / 風奉りの集落  
 身長……………144cm  
 体重……………42kg  
 生年月日……………6月15日  
 血液型……………不明  
 使用武器……………叉刃拐(サジンカイ)×2  
 武器名……………ロカ・ルーハ、シィ・サリカ  
 流派名……………風奉りの奉納剣舞  
 家族構成……………父・サンブット  
                           母・リディ  
                           祖母(集落の最長老)・カラナ  
                           鳥・アルン

## STORY

揺らめく水面を思わせる青い光の中、まばゆい輝きを放つ一振り廻りの剣……。度々タリムの夢に現れる幻視。ユンスンという青年としばし旅をともにしたタリムは、その幻視の意味を見極めようとするが、答えは掴めない。ある晩、幾条もの光が西へと流れていくのを目にしたタリムは、邪剣の力が増したことを知る。以後、頻繁に幻視を見るようになった彼女は、その剣の力があまりに強まっていることに危惧の念を抱く。世界を巡る風達が今、悲鳴をあげていた……。



## 使用武器

## S・サリカ&amp; L・ルーハ (1P)



最初からリリースされている

## S・サリカ&amp; L・ルーハ (2P)



最初からリリースされている

## トンファー



最初からリリースされている

## サイドハルバー



最初からリリースされている

## 逆手十六夜



最初からリリースされている

## S エッジ&amp; S キャリバー



トライアルズモード(ENDLESS TRIAL以外)をタリムでクリアする

## オカリナ



クリエイションモードで作成可能解放をすべて使う or 名声を 10 個解放

## 叉刃拐



最初からリリースされている



## タリムの主要技

### ビッツパウディー

⇒[B]

攻撃属性	中	ダメージ	22
------	---	------	----



### ボルカティ

[A].[A]⇒[B].[A]

攻撃属性	上・上・中・上	ダメージ	8・10・14・16
------	---------	------	------------



### セイスティーヴォ

↖or↗[A]

攻撃属性	[中・中]	ダメージ	18・20
------	-------	------	-------



### ヴァイナルリール

しゃがみ↖[B].[B]

攻撃属性	中・[中・中]	ダメージ	8・5・5
------	---------	------	-------



### レリムブレイ

↙or↘[K].[A]

攻撃属性	下・上	ダメージ	16・20
------	-----	------	-------



### ボルフォンベイン

↖[A]

攻撃属性	[上・上]	ダメージ	18・18
------	-------	------	-------



### カザックセンティ

エアソルト中[B]+[K]

攻撃属性	中	ダメージ	36
------	---	------	----



■**ビッツパウディー** (⇒[B])：胸を狙う中段攻撃。動作後は背向け状態に移行する。ヒット時はこちらが先に動けるので、投げや振り向き[B]の中段を使って相手のガードを崩すのが有効だ。

■**ボルカティ** ([A].[A]⇒[B].[A])：上・上・中・上の連係。1→2段目と3→4段目が連続ヒットする。3段目の中段攻撃にディレイがかけられるので、2段目で止めてから投げや下段の2択を仕掛けよう。

■**セイスティーヴォ** (↖or↗[A])：両方向に強い中段の回転斬り。発生前に上段攻撃を潜る性能を持っているほか、ヒット時は相手が大きく吹き飛ばすのでリングアウトを狙うのにも役立つ。

■**ヴァイナルリール** (しゃがみ↖[B].[B])：しゃがみ状態からくり出せる浮かせ技。2段目にディレイをかけることが可能で、カウンターヒット時は

ディレイをかけていても連続ヒットする。

■**レリムブレイ** (↙or↘[K].[A])：下段→上段の連係。横方向に強く、ガードされてもスキが小さいのが強み。ただし、2段目は上段性能のため、しゃがみで避けられた場合は反撃される。1段止めを使って相手の反撃のタイミングをずらす。

■**ボルフォンベイン** (↖[A])：横に強い上段攻撃。発生が早く背向けに移行し、ガード時のスキも小さい。近距離の相手の横移動対策として役立つ。ヒット後は中段と投げの2択を狙ってこよう。

■**カザックセンティ** (エアソルト中[B]+[K])：空中から落下しつつ中段攻撃を出す。遠距離から相手に接近したい場合や、エアソルトに派生できる技から攻め込みたい時に使おう。なお、リング際で使うと自分がリングアウトする危険性がある。





## タリムの連続技

### 連続技①

しゃがみ  $\triangle$   $\square$   $\square$  (カウンターヒット) → エアソルト中  $\square$  ヒット時  $\square$  (ジャスト)

総ダメージ 62

受身時 42



### 連続技②

$\triangle$   $\square$   $\square$   $\square$  →  $\square$  →  $\square$  →  $\triangle$   $\square$

総ダメージ 68

受身時 70



### 連続技③

振り向き  $\square$  →  $\triangle$   $\square$   $\square$   $\triangle$  or  $\square$  → エアサイドターン中  $\square$   $\square$  (ディレイ) →  $\triangle$   $\square$   $\square$   $\square$

総ダメージ 81

受身時 81



連続技①はしゃがみ  $\triangle$   $\square$   $\square$  がカウンターヒットしたときにつながる連続技。しゃがみ  $\triangle$   $\square$   $\square$  の2段目はディレイをかけてもつながるので、基本は初段で止めて使い、カウンターを確認して2段目を出すことを意識しよう。なお、エアソルト中  $\square$  をジャスト受け身されると追加入力の  $\square$  がヒットしないので注意。連続技②は難易度の低い連続技。 $\triangle$   $\square$  の部分を  $\triangle$   $\square$  に変更すれば、背

向けをしながら攻めが継続できる。また、 $\rightarrow$   $\square$  →  $\leftarrow$   $\square$  のつながりは  $\rightarrow$   $\square$  やエアリーブ中  $\square$  に変えても決まるので覚えておくといい。連続技③は難易度は高めだが高威力の連続技。 $\triangle$   $\square$   $\square$  のホールドは若干溜める程度でOK。エアサイドターン中  $\square$   $\square$  (ディレイ) は、初段がヒットした瞬間にボタンを押せばジャスト入力に成功しやすい。タイミングを覚えて確実に決めていこう。

## 対戦攻略

特殊移動を使った様々な動きと素早い攻撃をくり出して戦うタリム。まずは8WAY-RUNで相手の攻撃をかわしつつ、エアソルトや  $\rightarrow$   $\square$  で突進して一気に距離を詰めていきたい。エアソルトからは同じタイミングで技が出せる  $\triangle$  と  $\square$  +  $\square$  の2択を仕掛けていこう。これに対して横移動やしゃがみで回避しようとする相手には、横に強い中段技の  $\triangle$  or  $\square$   $\triangle$  で対応しよう。接近時は発生が早い  $\triangle$   $\triangle$  から派生の  $\rightarrow$   $\square$   $\triangle$  と投げの2択と、 $\rightarrow$   $\square$  で背向け状態に移行し振り向き  $\triangle$  や  $\square$  を出そう。これに加えて下段攻撃の  $\triangle$  or  $\square$   $\square$  や  $\triangle$   $\triangle$  を交えていけば、ガードを崩す選択肢が広がるので強力。相手をリング際に追い詰めたら  $\triangle$  or  $\square$   $\triangle$  で吹き飛ばすか  $\triangle$  +  $\square$  で投げてリングアウトを狙おう。



こちらが先に動ける状態では、カウンターヒット時にスタン状態にする  $\rightarrow$   $\square$  を出し相手の攻撃を避よう。



相手のソウルゲージが赤くなったら  $\rightarrow$   $\square$  or  $\square$   $\square$  or  $\triangle$  or  $\square$   $\square$   $\square$   $\square$  を狙おう。

## REGULAR CHARACTER

## 初代万字党首領

## 吉光

Yoshimitsu

## PROFILE

## 吉光 (ヨシミツ)

年齢……………不明  
 出身……………黙して語らず (日本/富士山麓)  
 身長……………不明  
 体重……………不明  
 生年月日……………不明  
 血液型……………不明  
 使用武器……………日本刀×2  
 武器名……………妖刀吉光  
 流派名……………万字忍術  
 家族構成……………一族は時の権力者に虐殺された  
 現在はともに戦う義賊・万字党の仲間達  
 がいる

## STORY

貧しき民のため、世界を股にかけて活躍する義賊集団、万字党。その党首、吉光は今、多くの部下達を使い作戦の準備を進めていた。邪剣の欠片を回収する作戦が失敗したことをきっかけに、彼は決断したのだ。やはり災いは根元から絶やさねばならぬと。相手は魔都オストラインスブルク。狙うは邪剣のウルエッジ。万字党の結成以来、かつてない大掛かりな作戦が開始されようとしていた。



## 使用武器

妖刀吉光 (1P)



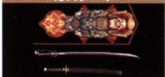
最初からリリースされている

妖刀吉光 (2P)



最初からリリースされている

カスターネ



最初からリリースされている

景清



最初からリリースされている

ヒビロカネ



最初からリリースされている

ソウルキャリバー



トライアルズモード (ENDLESS TRIAL 以外) を吉光でクリアする

おみくじ



クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放

万字刀



最初からリリースされている



## 吉光の主要技

### 舞姫二連【まいひめにれん】

⇨[K],[K]

攻撃属性 上・下 ダメージ 38・12



### 忍法万字菊【にんぼうまんじく】

⇨[A],[A],[A],[A]

攻撃属性 中・中・中・中・中 ダメージ 14・6・6・6・0



### 社【やしろ】

⇨[B]

攻撃属性 中 ダメージ 22



### 金子社【きんすやしろ】

⇨[A],[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 10・25



### 門込め【かんめきごめ】

⇨[B]+[K] (最速入力)

攻撃属性 上 ダメージ 20



### 頭蓋【ずがい】

地雷刃中に[B]

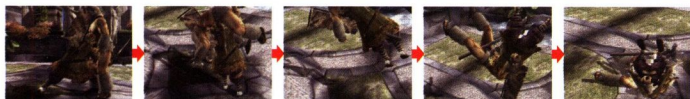
攻撃属性 中 ダメージ 20



### 忍法槽落とし【にんぼうやくらおとし】

⇨⇨[A]+[B]

攻撃属性 投げ ダメージ 65



■舞姫二連(⇨[K],[K]): 上段回し蹴りから下段回し蹴りをくり出す。発生が早く威力も高いため、反撃技として優秀な性能を誇る。横に対する判定も強いので、リング際に相手を追い詰めたときの横移動対策としても活用できる。

■忍法万時菊(⇨[A],[A],[A],[A]): 回転しながら相手を殴る中段攻撃。段数が多いことを利用して、攻撃を途中で止めて下段攻撃や投げでガードを崩そう。なお、2段目からジャスト入力を受け付けており、すべて成功させると5段目の性能が変わる。

■社(⇨[B]): 上段攻撃を潜る性能がある浮かせ技。斬り技ではなく打撃扱いとなっているため、中段斬りに対してインパクト判定のついている技に弾かれない場合がある。ダウン状態の相手にも当たるため、追い打ちとしても役に立つ。

■金子社(⇨[A],[B]): 発生早い右ボディからアッパーにつなげる中段の2段連係。1段目がカウンターヒットすると連続でヒットし、相手を浮かせる。2段目をガードされるとスキが大きいので、ディレイを活用してカウンターヒットを狙おう。

■門込め(⇨[B]+[K] (最速入力)): 発生が非常に早く威力の高い上段攻撃。さらにカウンターヒット時はスタンコンボが決められる。入力は難しいが、使いこなせば連続技や立ち回りの両方で役立つ。

■頭蓋(地雷刃中に[B]): 地面に刀を刺して柄の上に吉光が乗る地雷刃、そこから派生する中段の頭突き。攻撃発生前に上段攻撃を潜る性能を持つほか、カウンターヒット時は相手を浮かせる。

■忍法槽落とし(⇨⇨[A]+[B]): 相手を抱えて飛び上がり、地面に叩き付ける高威力な投げ技。

露払い【つゆばらい】			
しゃがみ△[K]			
攻撃属性	下	ダメージ	20



打羽山魔～万字蜻蛉【うちやんま～まんじとんぼ】			
↑[B]+[K][A]			
攻撃属性	上(ガードブレイク)	ダメージ	20



秋茜【あきあかね】			
万字蜻蛉中[K]			
攻撃属性	下	ダメージ	26



厄払い【やくばらい】			
立ち途中[A]			
攻撃属性	中	ダメージ	18



靡き旗【なびきばた】			
↓or↑[A]			
攻撃属性	中	ダメージ	30



逆昇り～万字蜻蛉【さかのぼり～まんじとんぼ】			
地雷刃中に[K]			
攻撃属性	中	ダメージ	30



地獄極楽垣間覗き【じごくくらくかいまのぞき】			
[A]+[B]+[K]			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**露払い**(しゃがみ△[K])：相手をダウンさせる下段攻撃。前進しつつ蹴りをくり出すためリーチが長いほか、横方向にも強い。ヒット時は↓[B]や一度上方向にキーを入れ、立ち状態に戻してからの△[B]で追い打ちをしよう。

■**打羽山魔～万字蜻蛉**(↑[B]+[K][A])：プロペラのように刀を振り回して空を飛ぶ万字蜻蛉、そこから出る全回転の上段横斬り。攻撃後は万字蜻蛉のままを維持する。ガードされても言光が先に動くことができ、さらに攻めを継続させることができる。

■**秋茜**(万字蜻蛉中[K])：両方向に強く、空中連続技の始動技にもなる下段攻撃。万字蜻蛉中[K]ヒット後の追い打ちや起き上がり攻めを仕掛けるときの2択で使っている。

■**厄払い**(立ち途中[A])：攻撃動作後に背を向ける中段攻撃。しゃがみ状態からの反撃技としてリーチの長い下段技の△[B]を併用し、相手にガー

ド方向を迷わせよう。ヒット後は相手も背向け状態となる。なお、背向け状態からも万字蜻蛉や地雷刃などの特殊行動へ移行することも可能だ。

■**靡き旗**(↓or↑[A])：左右両方向に強い中段横斬り。ガードされても反撃を受けず、カウンターヒット時は右方向に吹き飛ばす。リーチも長いので中距離のけん制として活躍する。

■**逆昇り～万字蜻蛉**(地雷刃中に[K])：地雷刃の状態から大きく蹴り上げる中段攻撃。動作後は万字蜻蛉へと派生する。ヒット後は相手が大きく浮くので万字蜻蛉中[K]+[B]で追い打ちをしよう。また、[K]を入力した場合は下段攻撃となるので、中段攻撃のフェイントとして出すのが有効。

■**地獄極楽垣間覗き**([A]+[B]+[K])：後方で剣を振り回し、大きく振り上げるクリティカルフィニッシュ始動技。発生は遅いが、ヒット後は相手が大きく浮くほか、ガードブレイク効果もある。



## 吉光の連続技

### 連続技①

△(A)・B → △(A)+B → →B

総ダメージ 61 受身時 72



### 連続技②

万字蜻蛉中 K → ⇒(A)+B・B・B → ⇒B

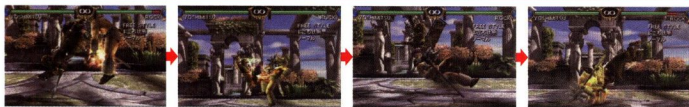
総ダメージ 65 受身時 51



### 連続技③

地雷刃中 K →万字蜻蛉中空中の相手に (A)+B

総ダメージ 67 受身時 67



連続技①は基本的な連続技。空中コンボの△(A)・B → →Bというつなぎは、ほかにも⇒Bや↓or↑Kからも応用が利くので覚えておこう。また、→Bのタイミングを少しだけ遅らせると受け身中の相手にヒットできるうえ、総ダメージがアップする。△(A)+Bの入力に自信がない場合は⇒Kを使おう。連続技②は下段始動の連続技。⇒(A)+B・B・Bのつなぎは、↓or↑Aなどの

下段攻撃からの追い打ちに活躍する。リング際ならリングアウトさせることも可能だ。万字蜻蛉中の攻撃は見切られにくいので、起き上がり攻めを仕掛けるときは果敢に狙ってこよう。連続技③は地雷刃 K をヒットさせ、相手が浮いたときにつながる。万字蜻蛉中、空中の相手に(A)+Bを当てる唯一の連続技となっている。見た目が派手で豪快なので、一度は狙ってみよう。

## 対戦攻略

全キャラクターの中でも発生が早い部類の△(A)・A や、スキが小さい浮かせ技や高威力な投げを持ち、豊富な攻撃手段で攻めを展開できる吉光。離れた間合いでは→Bを狙いつつ接近しよう。ただし、→Bは横移動で避けられやすいので、↓or↑A やしゃがみ⇒Bを使って相手の横移動を抑制すること。接近戦に持ち込んだら△(A)・A やB・Bでけん制しつつ投げを狙おう。こちらが先に動ける状況では、カウンターヒットで大ダメージを奪える⇒△(A)・Bを使い、相手の割り込みを潰して連続技を狙おう。相手が先に動けるなら↓or↑Bからくり出せるしゃがみパンチで切り返そう。ジャスト入力が必須だが、発生が非常に早く、カウンターヒット時にスタン状態になり、連続技までつなげられる。



リング際に追い詰められた場合は、↓or↑(A)+Bを使って、相手をリングアウトさせてしまおう。



ダウンを奪った万字蜻蛉中を使うた起き上がり攻めが威力が2択を仕掛けてダメージを与えよう。

## REGULAR CHARACTER

## 猛き野獣の牙

## ロック

## Rock

## PROFILE

## ロック・アダムス

年齢……………42歳  
 出身……………イングランド王国/ロンドン(新大陸育ち)  
 身長……………176cm  
 体重……………85kg  
 生年月日………12月14日  
 血液型……………不明  
 使用武器………ジャイアントメイス  
 武器名……………オンスロート  
 流派名……………我流  
 家族構成………両親の消息は不明  
 育てていたネイティブアメリカンの孤  
 児・バングーは先日成人

## STORY

バングーが誇りに思えるような父親となる。その「証」を立てるため「ソウルエッジ」探しの旅を続けていたロックだったが、アルプスの山越えの最中、「黒い巨人」の襲撃を受け敗北してしまう。からも敵から逃れ、山奥の秘洞で備付いた身体を造したロック、自分と非常に似通った技を使う、巨魁にして残忍な怪物。これを野放しにはできないと考え、その足跡を追ってオストラインスブルクへと向かった彼は、意外な事実と直面する。かの地を根城とする薙騎士こそ、「ソウルエッジ」の持ち主であるという。これが運命の巡り合わせというものだろうか……？



## 使用武器

## オンスロート(1P)



最初からリリースされている

## オンスロート(2P)



最初からリリースされている

## ジャイアントメイス



最初からリリースされている

## ロバロン



最初からリリースされている

## ジャガーノート



最初からリリースされている

## ワイヤキン

トライアルズモード(ENOESS TRIAL  
以外)をロックでクリアする

## げんこつ

クリエイションモードで作成可能種  
をすべて使う or 名声を 10 個解放

## モーニングスター



最初からリリースされている



## ロックの主要技

### ロックニー

⇨[K]

攻撃属性	中	ダメージ	20
------	---	------	----



### グリップハンマー

⇨[A],[A]

攻撃属性	上・上	ダメージ	12・18
------	-----	------	-------



### ストームガスト

[A]+[B] or ⇨[A]+[B]

攻撃属性	中	ダメージ	25 (遠距離: 48)
------	---	------	--------------



### サイクロンハンマー

⇨[A]

攻撃属性	下	ダメージ	25 (遠距離: 35)
------	---	------	--------------



### 水平スライブキック

⇨[A]+[K]

攻撃属性	下	ダメージ	20
------	---	------	----



### ショルダータックル

しゃがみ⇨[K]

攻撃属性	中	ダメージ	28
------	---	------	----



### ハイパームーンフォール

⇨⇨[B]⇨⇨[B]+[G]

攻撃属性	投げ	ダメージ	24
------	----	------	----



■**ロックニー** (⇨[K])：素早く突進するヒザ蹴り。比較的早く攻撃判定が強いので、相手の技を潰したり、出鼻をくじくように使おう。ガード時は[A]程度の反撃を受けるので多用は禁物。

■**グリップハンマー** (⇨[A],[A])：柄で殴り⇨[A]に派生する上段の連係。発生が早く、カウンターヒットすれば連続ヒットし、さらにダウン投げで追い打ちできる。相手の攻めに割り込むように使おう。

■**ストームガスト** ([A]+[B] or ⇨[A]+[B])：武器を水平に大きく振る中段攻撃。左右両方向に強く、左右両方向に強くリーチが長い。ガードされると反撃を受けることもあるが、先端ヒット時はダメージアップし、遠距離戦のけん制として有効な技法。

■**サイクロンハンマー** (⇨[A])：回転しながら棍棒を振り回す下段攻撃。リーチが長く足元を刈る

ように攻撃するため横移動に対して強いのが特徴。

■**水平スライブキック** (⇨[A]+[K])：ノーマルヒットで相手を浮かせる下段の回し蹴り。上段をかかわしつつ攻撃するので、相手の上段横斬りを読んだときは狙おう。ヒット後は⇨[A]+[G] or ⇨[B]+[G]のダウン投げで追い打ちを決めよう。

■**ショルダータックル** (しゃがみ⇨[K])：しゃがみ状態から出せる中段の突進技。リーチが長く動作中に上段攻撃を避けられるため、中距離の突進技として役立つ。ヒット時はダウンを奪い、受け身のスキに下段投げを狙うことができる。

■**ハイパームーンフォール** (⇨⇨[B]⇨⇨[B]+[G])：空中に相手を放り投げたのち、棍棒で叩き付ける投げ技。[B]で棍棒を叩き付けるタイミングを調整でき、ジャストヒットするとスタン状態になる。

### ロックラウンドキック

立ち途中 [K]

攻撃属性	中	ダメージ	20
------	---	------	----

### スイングキャノン

→ or ↘ or ↙ [A]・[B]

攻撃属性	中・中	ダメージ	18・18
------	-----	------	-------

### ハンマースパイク

→ [B]

攻撃属性	中	ダメージ	26
------	---	------	----

### マキシマムホークラッシュ

しゃがみ中の相手に ↓ [A]+[G]

攻撃属性	投げ	ダメージ	30
------	----	------	----

### タイダルウェイブ

⇐ [A]+[B]

攻撃属性	中	ダメージ	20
------	---	------	----

### ロックダイナマイト

足側ダウン中の相手に ↘ [A]+[G]

攻撃属性	投げ	ダメージ	10
------	----	------	----

### ブレイブアーストゥー

[A]+[B]+[K]

攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	------------	------	----------------------

■**ロックラウンドキック**(立ち途中[K]): しゃがみ状態から中段の回し蹴りを繰り出す。左右両方向に強いほか、カウンターヒット時はダウンを奪う。先端を当てるように出せば反撃も受けにくい。

■**スイングキャノン**(→ or ↘ or ↙ [A]・[B]): 中段の横斬りから突きをくり出す。通常ヒットで連続になるほか、カウンターヒットさせればスタンを誘発でき、さらに連続技を叩き込める。ガード時は若干スキはあるものの、先端を当てれば反撃を受けにくい。中距離のけん制として重宝する技だ。

■**ハンマースパイク**(→ [B]): 踏み込みながら勢いよく斧を振り下ろす中段の縦斬り。カウンターヒット時は相手に尻もちをつかせ、しゃがみ投げや⇨[K]で追撃できる。横移動で避けられるので→ or ↘ or ↙ [A]・[B]と併せて使っていく。

■**マキシマムホークラッシュ**(しゃがみ中の相手に↓ [A]+[G]): 相手の首を掴み、地面に叩き付

けるしゃがみ専用の投げ技。投げ後は相手の頭側ダウンを奪い、さらに⇨ [A]+[G] or ⇨ [B]+[G]で追い打ちが可能。⇨ [K]カウンターヒットやダウン後に受け身を取った相手に対して狙おう。

■**タイダルウェイブ**(⇐ [A]+[B]): 右方向に対して強い中段攻撃。通常ヒットでダウンを奪い、さらにダウン投げをつなげられる。近距離で投げとの2択を迫りたいときに使うといい。ただし、ガード時は[B]程度の反撃をくらうので多様は禁物だ。

■**ロックダイナマイト**(足側ダウン中の相手に↘ [A]+[G]): ダウン中の相手を空中に放り投げる投げ技。投げのダメージは小さいものの、↓ [B]などで追撃が可能。

■**ブレイブアーストゥー**([A]+[B]+[K]): 斧を水平に持ちながら殴るクリティカルフィニッシュ始動技。ヒット時は頭側ダウンを奪い、距離が近ければ頭側ダウン投げで追い打ちが可能。



## ロックの連続技

### 連続技①

⇐(A)+B →足側ダウンの相手に (A)+B

総ダメージ 65 変身時 65



### 連続技②

⇐(A)+B (Bをジャストで離す) →頭側ダウンの相手に (A)+B → (A)

総ダメージ 89 変身時 101



### 連続技③

→or↑or(A)+B (カウンターヒット) → (A) →足側ダウン中の相手に (A)+B → ↓B

総ダメージ 76 変身時 90



連続技①は通常ヒットでもダウン投げにつなげられる連続技。こちらが先に動ける状況で投げとの2択を仕掛けたいときに狙っていくのがオススメだ。⇐(A)+Bのほかにも⇐(A)や↓or↑(A)も通常ヒットで足側ダウンを奪える。足側ダウン中に(A)+Bで投げた場合は↓Bが高威力。連続技②はコマンド投げのジャスト成功時のみ可能な連続技。スタン後は位置が入れ替わるのでダウン投げの方

向に注意すること。追撃で確実にダメージを与えたい場合は、ダウン投げを省いて(A)や←(A)で追い打ちするといい。連続技③は相手の横移動や割り込みを潰したときに狙える連続技。相手との距離が遠いとき⇒(A)が当たらないことがあるので、その場合はダッシュして直接ダウン投げで掴んでいこう。リング際との距離が近い場合は、↓Bの部分を⇒(A)にすることでリングアウトを狙える。

## 対戦攻略

ロックはリーチの長い棍棒を活かした中距離戦とダウン投げを駆使した攻撃力の高さがウリのキャラクターだ。中距離戦では左右両方向に強い(A)+Bや(A)と、通常ヒットでつながる→or↑or(A)+Bを使い相手の出鼻をくじくように戦うのが基本。接近戦では通常ヒットでダウンを奪うしゃがみ(A)+Bや、↓(A)や投げを使って相手を崩していこう。特にしゃがみ(A)+Bはガードされてもスキが小さく、相手が手を出してきたところをインパクトで返せるので強力だ。相手に攻め立てられたら、発生早い⇐(A)+Bや⇒(A)を使いカウンターヒットを取ってダウン投げにつなげよう。⇒(A)はガード時に反撃を受けるが、ダウン投げのリターンが大きいので、相手が先に動ける状況で強引に切り返しても悪くない。







## エイミの主要技

### サイレントタックラス

⇨(B)(B)(B)

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 8・5・15



### ディカーセイトシール

⇨(B)(A)

攻撃属性 中・下 ダメージ 16・24



### ダブルテール

全方向走り中(A)+(B)

攻撃属性 中 ダメージ ⇨: 22/↖or↗: 20 (他の方向: 18)



### サイレントカートシー

⇨(A)+(B)

攻撃属性 下 ダメージ 20



### ベラドンナギャザー

⇨(B)(A)

攻撃属性 中・上 ダメージ 10・10



### グラールシルカッター

⇨(A)

攻撃属性 下 ダメージ 16



### フォーレンブライヤー

⇨(B)+(B)

攻撃属性 中 ダメージ 30



### ハームフラッター

↖or↗(B)

攻撃属性 中 ダメージ 18



■**サイレントタックラス**(⇨(B)(B)(B))：3連続で突きを放つ。トップクラスの発生速度を誇り、割り込みや反撃に使える。また、リーチもあるのだけん制にも便利。ガード時は2段目で止め、カウンターヒット時は3段すべてつなげよう。

■**ディカーセイトシール**(⇨(B)(A))：中段の切り上げから下段斬りに連係する。上段避け性能があり、相手の(B)(A)などを潜りつつ攻撃できる。2段目をガードされても手痛い反撃は受けない。

■**ダブルテール**(全方向走り中(A)+(B))：踏み込んで切り上げる浮かせ技。リーチが長く上段避け性能もあるため、中距離で役立つ。先端を当てられれば、ガードされても反撃を受けにくい。

■**サイレントカートシー**(⇨(A)+(B))：足元を払う下段攻撃。発生は遅いが、リーチがあるので

8WAY-RUNを防止しつつ下段の選択肢を迫れる。

■**ベラドンナギャザー**(⇨(B)(A))：中段の蹴りから鐙で攻撃する。1段目がカウンターヒットすると連続ヒットする。2段目はガードされても先に動け、ヒット時には回復可能スタン状態になる。

■**グラールシルカッター**(⇨(A))：身をかがめて下段斬りを放つ。上段避け性能がある横切りで、中距離で使おう。ガード時は反撃を受けるので要注意。

■**フォーレンブライヤー**(⇨(B)+(B))：前方に滑り込みつつ突く攻撃。上段避け性能があり、中距離から接近したいときに便利。当たると回復可能スタン状態になるので、2択を仕掛けていこう。

■**ハームフラッター**(↖or↗(B))：ソードレイピアを振り上げる浮かせ技。8WAY-RUNで相手の攻撃を避けたあとの反撃に重宝する。





### サイレントニードル

↓[B]+[K]

攻撃属性	下	ダメージ	18
------	---	------	----

### アヴァンペトロネルプラス

⇒[B].[A]

攻撃属性	中・上(ガードブレイク)	ダメージ	18・26
------	--------------	------	-------

### アマリリスターン

↓⇨

攻撃属性	特殊構え	ダメージ	—
------	------	------	---

### アマリリスパイラル

アマリリスターン中 [K].[A](ジャスト)

攻撃属性	中・上	ダメージ	14・20
------	-----	------	-------

### リリスバリング

[B]+[K]

攻撃属性	特殊構え(インパクト)	ダメージ	—
------	-------------	------	---

### アーケナイトトゥキック

リリスバリング中 [K]

攻撃属性	上	ダメージ	20
------	---	------	----

### サウザントローズ

[A]+[B]+[K]

攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	30(クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	------------	------	----------------------

通常

クリティカルフィニッシュ時

■**サイレントニードル**(↓[B]+[K])：地面にソードレイピアを突き刺す。見切られにくい下段攻撃で、ダウン中の相手にも当たる。起き上がりを攻める際に使おう。ただし、ガードされると危険だ。

■**アヴァンペトロネルプラス**(⇒[B].[A])：ソードレイピアを叩き付け、跳び上がって斬る。1段目がヒットすると相手が浮くので追撃しよう。1段目はガードした相手を強制的にしゃがませる。2段目まで出し切ると空振りしてしまうので、1段止めを使おう。⇨⇨[B]を素早く入力すると、エイミの体が光り、ダウン中の相手にも当たるようになる。起き上がりを攻める際に便利だ。

■**アマリリスターン**(↓⇨)：回りながら前方に移動する。移動中は上段避け性能があるので、接近手段のひとつとして使おう。なお、直接出す以外にもさまざまな技から派生が可能だ。

■**アマリリスパイラル**(アマリリスターン中

[K].[A](ジャスト))：跳び上がって蹴り上げ、ジャスト入力に成功すると横斬りを放つ。2段目を出すには1段目が当たった瞬間に[A]を押す必要がある。2段目をガードさせれば、ほぼ反撃を受けない。

■**リリスバリング**([B]+[K])：中段攻撃のみを弾く構え。ほぼ出始めからインパクト判定があり、連係の割り込みに便利だ。インパクト成功時は後述の[K]派生を出して浮かせよう。弾けなかったら、スキの小さい[B]派生や中段の[A]派生につなごう。

■**アーケナイトトゥキック**(リリスバリング中 [K])：前進しながら蹴り上げる浮かせ技。リリスバリングで弾いたあとに出そう。ガードされても一部のキャラクターを除き反撃を受けない。

■**サウザントローズ**([A]+[B]+[K])：青白く光りながら回転し、ソードレイピアを振り下ろす。発生が遅いため中段攻撃としてガードを揺さぶることはできないが、ソウルゲージ奪取量の多さは魅力だ。



## エイミの連続技

### 連続技①

→B → B (ジャスト) .A

総ダメージ 48 変身時 31



### 連続技②

↘ or ↙ B → → B + 中 .B ⇄ ⇄ .B .A (ジャスト)

総ダメージ 57 変身時 57



### 連続技③

全方向中 B + 中 → 背向け B + 中 .B ⇄ ⇄ .B .B

総ダメージ 61 変身時 65



連続技①は中段始動の連続技。→B (ジャスト) .A は →B 部分でエイミが光ったときのみ B を追加入力しよう。なお、相手がジャスト受け身に成功すると最後の .A 部分が当たらないため反撃を受けてしまう。確実にダメージを与えたいなら、→B → ↑B + 中 (ダメージ 39) で妥協しよう。始動の →B はリリスポリング中 B に代えてもいい。連続技②は ↘ or ↙ B 始動の連続技でリングア

ウトを狙いやすい。⇄ ⇄ ⇄ .B 部分は →B + 中の硬直をキャンセルしよう。⇄ ⇄ ⇄ .B .A のジャスト入力は、⇄ ⇄ ⇄ B 後に B → A とずらして押すと失敗しても ⇄ ⇄ ⇄ .B .B が保険で出る。なお、→B がカウンターヒットしたときも高く浮くので、同様に追撃しよう。連続技③は高威力連続技。全方向中 B + 中 後は相手に背を向けるので、B + B 連打で決められる。

## 対戦攻略

エイミは基本的にはリーチは短いですが、連続技は高威力で技の発生も早いいため接近戦を得意とする。

近づくには、比較的リーチの長い ⇄ ⇄ ⇄ .B が便利。⇄ ⇄ ⇄ で移動中は上段攻撃を避けるため、8WAY-RUN と使い分けると接近しやすくなる。うまく 8WAY-RUN で相手の攻撃を避けたら、攻撃のスキに ↘ or ↙ B を決めて大ダメージを与えるのが理想だ。逆に相手の 8WAY-RUN を止めたい場合は、横斬りの ⇄ B や ⇄ B + 中 を使おう。発生が早い ⇄ B が届く間合いになったら、エイミが主導権を握りやすくなる。⇄ B .B .B ⇄ ⇄ をガードさせて相手に密着し、中段の ⇄ B .A と下段の ⇄ B + 中 で 2 択を仕掛けよう。⇄ B + 中 がヒットしたら、⇄ B + 中 .A で追い打ちすること。



起きかきを放めるときは、上段に中 (B) を使おう。下段に ⇄ B + 中 を使えば、起きかきを逃がさない。



この状態では中段攻撃をうけてバックステップで回避し、起きかきを逃がさない。

## REGULAR CHARACTER

ひかげ　　せいげん  
**陰りの聖剣**

# ソフィーティア

## Sophitia

## PROFILE

## ソフィーティア・アレクサンドル

年齢……………25歳  
 出身……………オスマントルク帝国 / アテネ  
 身長……………168cm  
 体重……………教えてくれない  
 生年月日………3月12日  
 血液型………B型  
 使用武器………ショートソード、スモールシールド  
 武器名………オメガソード、エルクシールド  
 流派名………聖アテナ流  
 家族構成………夫・ロティオン  
                   娘・ピュラ  
                   息子・バトロクロス

## STORY

子供たちの未来を守るために戦っていたソフィーティア。だがオストラインズブルクで彼女を待っていたのは、あまりにも非情な現実だった。邪剣の悪徒、ティラによってさらわれていた愛娘、初見時はソウルエッジの邪気におかされ、オストラインズブルクを包む瘴気の中でしか生きられない身体になってしまっていたのだ。

ソウルエッジは目の前にあった。ソフィーティアは邪剣の破壊を試みる。だが、彼女は知ってしまった。邪剣の消滅が娘の死を意味することを……！



### 使用武器

## Ωソード&amp;Eシールド (1P)



最初からリリースされている

## Ωソード&amp;Eシールド (2P)



最初からリリースされている

## フレイムタン



最初からリリースされている

## ブルークリスタルロッド



最初からリリースされている

## オリハルコン



最初からリリースされている

## ソウルエッジ



トライアルズモード(ENDLESS TRIAL以外)をソフィーティアでクリアする

## 愛情



クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放

## ソードフレイカー



最初からリリースされている





## ソフィーティアの主要技

### タップヒルト

⇐[A],[B]

攻撃属性 上・中 ダメージ 12・20



### エンジェルサテライト

⇨[A],[A]

攻撃属性 下・中 ダメージ 20・28



### カタルシスシャワー

⇐[A],[B]

攻撃属性 上・中 ダメージ 20・18



### ソードシャワー

⇐[B]

攻撃属性 中 ダメージ 20



### トルネードローキック

⇨[K]

攻撃属性 下 ダメージ 20



### ガーディアンストライク

しゃがみ⇨[B],[B] (⇨[B],[B])

攻撃属性 中・中 ダメージ 10・22 (8・22)



### エンジェルビューリファイ

⇨[B]

攻撃属性 中 ダメージ 32



### ヘヴンズアーチ

⇨⇨[A]+[G]

攻撃属性 投げ ダメージ 55



■**タップヒルト**(⇐[A],[B]): 盾を使った上段攻撃から剣の柄による中段攻撃に移るコンビネーション。攻撃発生が早くガードされても反撃を受けないため、近距離戦でのけん制に利用していく。

■**エンジェルサテライト**(⇨[A],[A]): かがみ込みつつ相手の足元を斬り払い、さらにジャンプしての斬撃へつなく、下段始動なので相手のガードを揺さぶるのに役立つうえ、姿勢が低く上段攻撃を避けられる。ただし、ガード時のスキが大きい。

■**カタルシスシャワー**(⇐[A],[B]): 攻撃範囲が広い上段の横斬りから中段攻撃へと連係する。相手の8WAY-RUN防止に利用していこう。

■**ソードシャワー**(⇐[B]): 剣を振り下ろす中段技。踏み込みつつ攻撃するのでリーチは長く、当たるとは強制的に相手をしゃがみ状態にできる。

■**トルネードローキック**(⇨[K]): 回転しながら相手の足元を蹴る下段攻撃。ヒット時の見返りは少ないが、ガードされても反撃を受けないので相手の体力を削るのに利用できる。カウンターヒット時、ホールド時は効果が変わり、相手がダウンする。

■**ガーディアンストライク**(しゃがみ⇨[B],[B] (⇨[B],[B])): 盾での打撃から踏み込んでの突きに連係する。2段目は反撃を受けるので、1段目がカウンターヒットしたときのみ派生しよう。

■**エンジェルビューリファイ**(⇨[B]): 剣を勢いよく振り上げて相手を浮かせる中段技。ガードされても反撃を受けないので気軽に使える。

■**ヘヴンズアーチ**(⇨⇨[A]+[G]): 相手の頭を脚にはさんで地面に叩き付ける。相手の目の前でダウンするので、起き上がりを攻め込みやすい。



## エンジェルステップ

↓↘⇒

攻撃属性	特殊移動	ダメージ	—
------	------	------	---



## ルミナスサテライト

エンジェルステップ中 [A][△]

攻撃属性	中・下	ダメージ	25・30
------	-----	------	-------



## エンジェルストライク

エンジェルステップ中 [B]

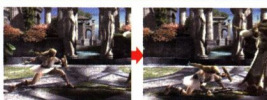
攻撃属性	中	ダメージ	30
------	---	------	----



## ダブルエンジェルステップ

↓↘⇒↓↘⇒

攻撃属性	特殊移動	ダメージ	—
------	------	------	---



## セラフィムストライク

ダブルエンジェルステップ中 [B]

攻撃属性	中	ダメージ	50
------	---	------	----



## トルネードミドルキック

[B]+[B][K]

攻撃属性	中	ダメージ	40
------	---	------	----



## アドベンドパレディオン

[A]+[B][K]

攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	------------	------	----------------------



■エンジェルステップ(↓↘⇒)：かがみ込みつつ前方に踏み込む。ここからエンジェルステップ中 [A][△]などの強力な攻撃に派生することが可能。

■ルミナスサテライト(エンジェルステップ中 [A][△])：踏み込んでから飛びあがりつつ中段の横斬りをくり出し、さらに着地際に下段斬りへ移行する。手痛い反撃を受けにくいので、連続技や奇襲、中段攻撃として活用しよう。

■ダブルエンジェルステップ(↓↘⇒↓↘⇒)：↓↘⇒からさらに姿勢を低くしながら前方へ踏み込む。ここからは↓↘⇒より強力な派生技に移行可能。

■エンジェルストライク(エンジェルステップ中 [B])：踏み込みつつ強力な中段攻撃の突きをくり出す。ガードされると反撃を受けるため、相手の攻撃の空振りのスキを狙って出すのが基本だ。なお、コマンドの⇒と[B]を同時に入力すると、先端でも相手の身体を貫く演出へ移行する。また、ヒ

ットしたと同時に⇒を入力すると、自動的に投げ技に移行してさらにダメージを追加できる。

■セラフィムストライク(ダブルエンジェルステップ中 [B])：前方に踏み込んで強力な突き攻撃で相手の胴体を貫く。エンジェルステップ中 [B]よりスキは小さく手痛い反撃を受けにくいので、中下段攻撃の2択やけん制にも利用できる。突き攻撃がヒットしたと同時に⇒を入力すると追加の投げ技に移行可能。この⇒を入力するタイミングによって追加ダメージ値が異なる。

■トルネードミドルキック([B]+[B][K])：回転しながら中段の蹴りをくり出す。攻撃発生は遅いものの、ガード後はまったくの五分の状態になる。奇襲や中距離からのけん制に使おう。

■アドベントパレディオン([A]+[B][K])：踏み込みつつ横斬りで攻撃する、クリティカルフィニッシュ始動技。ソウルゲージを削る効果が高い。





## REGULAR CHARACTER

# 時の彼方を望む者

## ザサラメル

### Zasalamel

## PROFILE

## ザサラメル

年齢………転生を繰り返しているので不明  
 出身………転生を繰り返しているので不定  
 身長………此度の生においては180cm  
 体重………此度の生においては77kg  
 生年月日………此度の生においては5月5日  
 血液型………此度の生においてはB型  
 使用武器………デスサイズ  
 武器名………カフジエル  
 流派名………我流  
 家族構成………家族というものを失って久しい

## STORY

双極の剣からあふれ出した力の奔流の中、ついに真の死を迎えられと確信したザサラメル。だがその時、彼は力の狭間で幻視を目にする。天に届くかと思える塔の建設。空を自在に飛ぶ鋼鉄の舟……それは未来。人類の持つ可能性だった。

幻が実現する様をこの目で見たい。そう強く望んだ彼は、生への執着を取り戻し現世へと舞い戻る。歴史を思いのままに導くためには双極の力が必要だった。永劫の時をかけた彼の野望のため、なんとしても霊剣と邪剣の力をこの手にしなければ……。



## 使用武器

カフジエル (1P)  最初からリリースされている	カフジエル (2P)  最初からリリースされている	アンクウ  最初からリリースされている	ハロール  最初からリリースされている
ムリティユ  最初からリリースされている	イルカルラ  トライアルズモード(ENDLESS TRIAL以外)をザサラメルでクリアする	くちばし  クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放	デスサイズ  最初からリリースされている



## ザサラメールの主要技

### ネイル・オブ・エレスキガル

⇨[A],[B]

攻撃属性 上・上 ダメージ 14・12



### ドゥーム・オブ・ネルガル

⇨[B],[A]

攻撃属性 中・上 ダメージ 20・20



### ヤーニング・オブ・ギルガメシュ

[B][K]

攻撃属性 中中 ダメージ 15・15(ジャスト:15・20)



### ピアース・オブ・ベリット・セーリ

立ち途中[B]

攻撃属性 中(打撃投げ) ダメージ 20・30



### スレイヤー・オブ・シン

⇨or⇨or[A]

攻撃属性 中 ダメージ ⇨:28/⇨or⇨:26



### セイクリッド・リチュアル・オブ・イシュタル

⇨[B]

攻撃属性 中 ダメージ 10



### サバラ・オブ・イラブラット

⇨[A]

攻撃属性 上 ダメージ 18



■**ネイル・オブ・エレスキガル**(⇨[A],[B])：時計回り方向に強い上段の横斬り。[B]の部分にヒット、ガード問わず相手を引き寄せせる効果を持つ。接近戦を仕掛けていきたいときに活用しよう。

■**ドゥーム・オブ・ネルガル**(⇨[B],[A])：突進しながら柄で殴り、上段横斬りへ派生する2段技。通常ヒットで連続でつながり、ヒット後は相手を背向け状態にできる。中距離の突進技として使おう。

■**ヤーニング・オブ・ギルガメシュ**([B][K])：縦斬りから間髪いれずにヒザ蹴りをくり出す。ジャスト入力に成功すれば、ダメージがわずかにアップする。連続技に組み込むのが基本となる。

■**ピアース・オブ・ベリット・セーリ**(立ち途中[B])：鎌で相手を刺し、引っ張る動作に移行する打撃投げ。ヒット時に⇨を入力すると威力は

減少するものの、相手を大きく後方に吹き飛ばす。

■**スレイヤー・オブ・シン**(⇨or⇨or[A])：左右両方向に強い中段の横斬り。横移動対策の⇨[A]や⇨[A]をしゃがむ相手に対して有効。リーチが長いので、先端をガードさせれば反撃も受けにくい。

■**セイクリッド・リチュアル・オブ・イシュタル**(⇨[B])：カウンターヒットで浮かせ技に派生する中段攻撃。発生が早く、相手が先に動ける状況での割り込みに適している。2段目が当たる直前に再度[B]を押せばジャスト入力となり、追撃が可能。

■**サバラ・オブ・イラブラット**(⇨[A])：時計回りに鎌を振り回す上段の横斬り。カウンターヒット時は相手を引き寄せせる。引き寄せた瞬間に[B]を押せばジャスト入力となり、打撃投げを決める。横移動対策として使っていこう。

**ジ・アーク・オブ・ウトナビシュティム**

↓or↑[K].[K]

攻撃属性 上・上 ダメージ 12・14


**コンヴィクション・サイズ・オブ・マルドゥーク**

↻[B].[B].[A]

攻撃属性 中・中・上 ダメージ 13・16・20


**クロー・オブ・ネルガル**

→[B].[B]

攻撃属性 中・下 ダメージ 18・22


**タロン・オブ・ズー**

↻[A].[B]

攻撃属性 下・下 ダメージ 18・18


**サイレントプレイヤー・トゥ・ペリット・イリ**

←or↻or[A].[B]

攻撃属性 中 ダメージ 30(⇐入力時:40)


**アングス・オブ・ネルガル**

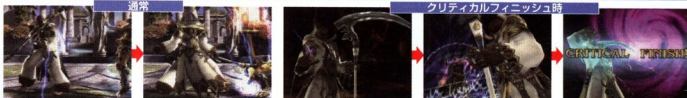
↓or↑[A]

攻撃属性 上 ダメージ 24


**ゲート・オブ・メスラム**

[A]+[B]+[K]

攻撃属性 中(ガードブレイク) ダメージ 40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**ジ・アーク・オブ・ウトナビシュティム**(↓or↑[K].[K])：2段連続でヒットする上段の回し蹴り。通常ヒットでもスタン状態になり、→[A]+[B]などで追い打ちができる。横移動で相手の攻撃をかわしたときの反撃技として使っていくといい。

■**コンヴィクション・サイズ・オブ・マルドゥーク**(↻[B].[B].[A])：中段の縦斬りから上段の横斬りに派生する3段連係。カウンターで連続ヒットするので、相手の技に割り込みたいときにこそ出そう。

■**クロー・オブ・ネルガル**(→[B].[B])：振り下ろした鎌で地面を引っ掻くように攻撃する2段斬り。中段→下段と連係するため、相手にガードされにくいのが特徴。ディレイもかけられるので、1発止めをおり混ぜ、相手の出鼻をくじっていく。

■**タロン・オブ・ズー**(↻[A].[B])：通常ヒットで連続技になる下段斬りの連係。前に踏み込みながら足元を刈るためリーチがとても長い。遠距離か

らのけん制に使えば反撃も受けにくいのが利点。

■**サイレントプレイヤー・トゥ・ペリット・イリ**(←or↻or[A].[B])：前方に踏み込み鎌を大きく振り上げる中段の縦斬り。相手を吹き飛ばすのでリングアウトを狙う技として役立つ。また、ヒット時に⇐を入力すると、後方に浮かせる性能へ変化する。リング端での逆襲技として使える。

■**アングス・オブ・ネルガル**(↓or↑[A])：時計周りに移動しながら鎌を横に振る上段攻撃。直線的な攻撃を避けつつ攻撃できる。ガードされるとスキができるが、長いリーチを活かして先端を当てるようにくり出せば反撃されにくくなる。

■**ゲート・オブ・メスラム**([A]+[B]+[K])：鎌を回転させ、勢いよく振り下ろすクリティカルフィニッシュ始動技。ガードブレイク属性を持ち、ガードされても相手との距離が離れるため、反撃を受けにくい。ソウルゲージを減らしたいときにも有効。



## ザサラメールの連続技

### 連続技①

△⇐⇨ → ⇨(△+△)

総ダメージ 55 変身時 55



### 連続技②

⇨(△ カウンターヒット時) △(ジャスト) → 背向け △+△

総ダメージ 58 変身時 54



### 連続技③

(壁際限定) △(△) → △(ジャスト) → ⇨(△) △(ジャスト) → 背向け △+△

総ダメージ 91 変身時 87



連続技①は通常ヒットから狙える連続技。△⇨⇨のほか、⇨△+△からもつながる。なお、△⇨⇨はガードされるとスキが大きいため、相手の攻撃に対する反撃技として使うのが基本。立ち回りで狙いたいときは⇨△+△がオススメ。ガード時のスキが小さく距離も離れるため、先端部分をガードさせれば反撃を受けにくい。連続技②は⇨△カウンターヒットからの連続技。ジャ

スト入力は難しいが、割り込み技やスタンコンボのつなぎとして活用するため、常に成功させたい。連続技③は壁際限定の高威力連続技。△(△)のジャストに失敗しても⇨△はヒットするので、⇨△△(ジャスト)成功させることが重要だ。ジャスト入りに自信がない場合は⇨△+△で追撃しよう。威力も変わらず入力も簡単なので、安定したダメージを与えやすい。

## 対戦攻略

ザサラメールは鎌のリーチを活かした遠距離戦や、⇨△△などの相手を引き寄せさせる技を使い強引に接近戦に持ち込めるなど、様々な立ち回りができるキャラクターだ。遠距離戦では⇨△△、△△で相手の横移動を潰すのが基本。これをしゃがんで回避しようとする相手には、中段性能の⇨or⇨or△/△や⇨△△などで対応しよう。接近戦では、⇨△△や⇨△△△と投げの2択でガードを崩そう。フェイントとして1段止めを混ぜれば相手に攻め手を見切られにくい。相手が先に動ける状況では⇨△△△△や△△△△を使う。△△△△は発生が早く、スキも小さいので割り込み技として優秀だ。⇨or⇨△/⇨or⇨△△で相手の攻撃を避けつつ反撃するのも悪くない。リング際に追い詰めたら⇨△を使いリングアウトを狙おう。



ザサラメールは相手を後ろに吹き飛ばす技を持っているので、リング際に追い詰められても...



△+△や⇨△△を使って相手をリングアウトさせることができる。機動的な状況から逆転を狙え!

## REGULAR CHARACTER

## 暴ぶる巨星

## アルゴル

## Algol

## PROFILE

## 英雄王アルゴル

年齢………永劫不変  
 出身………古代王朝（歴史にその名は刻まれていない）  
 身長………自在  
 体重………自在  
 生年月日………いまや意味を成さぬ  
 血液型………純粋なる力の奔流  
 使用武器………みずから取り込んだソウルキャリバー  
 とソウルエッジ  
 武器名………ソウルキャリバーとソウルエッジ  
 流派名………力の奔流を御する法  
 家族構成………すべては過去

## STORY

命と引き換えに「霊剣」を生み出したと伝えられる英雄王だが——「真実」はやや異なった様相を示している。

儀式は失敗に終わった。生み出されたのはソウルエッジに酷似した一振りの剣だったのだ。現在の霊剣の姿は、後世の人々、すなわち「霊剣を守護する一族」が、永い時間をかけてかの剣を「霊剣」へと育て上げた結果である。

そしてもう一つ、秘密が存在する。かの剣には、英雄王の魂が宿っているのだ。強烈な力への渴望をそのままに、剣の内に留まった王の意志。封印の呪いによって眠り続けていたその思念は、時の果て十六世紀——ついに覚醒の時を迎える。





## アルゴルの主要技

### ターリト カルン

⇒[B].[B].[B]

攻撃属性 上・中・中 ダメージ 14・12・18



### マルフィク エルタニン ナート

⇨[A]+[B]ヒット/ガード時[A]+[B]

攻撃属性 下・特中 ダメージ 20・10



### メタラー ムフリッド

⇒[B].[A]

攻撃属性 中・中 ダメージ 12・12



### アルニウム ウェゼン

⇨[A].[A].[B]

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 10・8・24



### シャム ギエナ

⇒[A]+[B]

攻撃属性 [中・中・中] ダメージ 10・10・10・10



### エルタニン ナート(威眼)

⇨[A]+[B]

攻撃属性 特中 ダメージ 15



### デーミン メンカル

立ち途中[中]

攻撃属性 中 ダメージ 18



### スハイル シェラタン

⇨⇨[A].[B]ヒット/ガード時[中]

攻撃属性 上・中・中(ガードブレイク) ダメージ 16・20・20



■**ターリト カルン** (⇒[B].[B].[B])：上段→中段→中段と3連続で攻撃する。攻撃発生が早い縦斬りの連係。1段目がカウンターヒットすると3段目まで連続ヒットするため、2段目までにカウンターヒットを確認して出さか出さないかを判断しよう。

■**マルフィク エルタニン ナート** (⇨[A]+[B]ヒット/ガード時[A]+[B])：下段の足払いから前方に弾丸を発射する。1段目のあとに相手が受け身を取ると、弾丸部分がヒットして浮く。

■**メタラー ムフリッド** (⇒[B].[A])：突き攻撃から武器を振り払う攻撃で、1、2段目ともに中段判定。ヒット時は相手がやられ状態のまま地面で回転するので、⇨⇨[A]で追撃できる。

■**アルニラム ウェゼン** (⇨[A].[A].[B])：上段→上段→中段とつなぐ3連続攻撃。通常ヒットでも3

段目まで連続ヒットするうえ、左右の両方向に広い攻撃判定を持つため、8WAY-RUNを防止しやすい。

■**シャム ギエナ** (⇒[A]+[B])：前方に踏み込みつつ背中の武器で攻撃する。ヒット時はスタン状態になり、ゆるやかにダウンするので追撃が可能だ。

■**エルタニン ナート(威眼)** (⇨[A]+[B])：前方に弾丸を発射する。遠距離を攻撃できるため、けん制に使いやすい[A]+[B]をホールドすると弾速が低下し、ゆっくりと前方へ進むようになる。

■**デーミン メンカル** (立ち途中[中])：攻撃発生が早い中段判定の蹴り技。[中]をホールドすると、2発連続でヒットする連続蹴りに変化する。

■**スハイル シェラタン** (⇨⇨[A].[B]ヒット/ガード時[中])：前方への突進斬りから相手を打ち上げる。ダメージが大きいので連続技に組み込もう。



## アルシャイン ナジウム

⇨⇩⇧[B]

攻撃属性	中(インパクト)	ダメージ	30
------	----------	------	----



## アルバリ アルケス

⇨⇨[A] + [G]

攻撃属性	投げ	ダメージ	65
------	----	------	----



## ディー タルフ

⇨[K], [K]

攻撃属性	上・中	ダメージ	16・20
------	-----	------	-------



## アッワル カルン

⇨[B]

攻撃属性	中	ダメージ	20
------	---	------	----



## ミルザム スィン

↑or↓[B]

攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	30
------	------------	------	----



## アフフル トゥパン

[B]

攻撃属性	中	ダメージ	24
------	---	------	----



## ワサト アルメイサム

[A] + [B] + [K]

攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	30(クリティカルフィニッシュ時全体力)
------	------------	------	----------------------



■**アルシャイン ナジウム** (⇨⇩⇧[B])：一瞬かがみこんでから跳び上がり、回転しながら武器で攻撃する。初動の姿勢が低く上段攻撃を避けられるうえ、さらに中下段攻撃に対応するインパクト判定も持っている。相手の連係に対する割り込みに使える技だが、ガード時のスキが大きいので注意。

■**アルバリ アルケス** (⇨⇨[A] + [G])：相手を天高く放り投げ、背中の武器で突き刺す投げ技。通常のア + G よりダメージが大きいので、ア 投げを狙うときは常にこちらを使っていくのが理想的だ。

■**ディー タルフ** (⇨[K], [K])：上段攻撃のハイキックからカカト落としにつなげる。連続ヒットするうえ、当たると相手を強制的にしゃがみ状態にできる。主に近距離戦で相手との間合いを離したいときに使っていこう。また、⇨[K], [K] 入力で2段目にガードブレイク効果がつく。

■**アッワル カルン** (⇨[B])：武器を伸ばして前方

を突く中段攻撃。姿勢が低いため上段攻撃が当たりやすく、さらにヒット時は崩れ落ちるスタン状態になる。ここからは ⇨[B] などで追撃しよう。

■**ミルザム スィン** (↑or↓[B])：武器を一杯振り下ろす中段攻撃。ダウン状態の相手に当たり、さらにガードブレイクを誘発する。ガードさせたあとはアルゴルが先に動けるので、相手の起き上がりに重ねるなどして、攻めの起点にしよう。

■**アフフル トゥパン** ([B])：一瞬しゃがみ状態になってから前方へ踏み込み左手の盾で攻撃する。リーチが長い中段判定のうえ、ヒット時は ⇨[B] で追撃できるため利用価値は高い。ガード時は反撃を受けやすいので、相手が攻撃を空振りしたときなど、スキを攻撃するのに利用しよう。

■**ワサト アルメイサム** ([A] + [B] + [K])：後方にひるがえったあとに前方へ向かって突進する、クリティカルフィニッシュ始動技だ。



## アルゴルの連続技

### 連続技①

△(空中) → カマル イクラル 中 (空中) → △(空中)

総ダメージ 80 受身時 80



### 連続技②

△(空中) → △(空中) → ⇒ ⇒ △(空中) → 背向け (空中) → △(空中)

総ダメージ 66 受身時 66



### 連続技③

↑ or ↓ (空中) → △(空中) → ⇒ ⇒ △(空中) (ヒット/ガード時) → △(空中)

総ダメージ 64 受身時 64



連続技①は △(空中) 始動の連続技。△(空中) のヒット、ガードに関わらず、出した瞬間に ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ まいっせに入力するのがコツ。△(空中) がヒットしてアルゴルがジャンプするカマル イクラルに移行するのを確認したら、△(空中) を押して相手を地面に叩き付ける。さらに、△(空中) でダウン状態の相手を追撃しよう。連続技②はリーチに優れた中段攻撃の △(空中) から狙う連続技。△(空中) で相手をスタン

状態にしたら、すぐに △(空中) の弾丸で浮かし、さらに ⇒ ⇒ △(空中) で相手を通り抜けつつ攻撃する。仕上げに △(空中) を連打しておき、背後にいる相手に攻撃をヒットさせよう。連続技③は ↑ or ↓ (空中) で相手をスタン状態にしたあとに狙える。相手が落下する前に △(空中) で追撃して浮かせたら、連続技②と同様に最速で ⇒ ⇒ △(空中) へつなぎ、そのまま △(空中) と順番にボタンを押せば成功だ。

## 対戦攻略

アルゴは弾丸や伸縮自在の武器を使って戦うキャラクター。リーチに優れ、中～遠距離を得意とする。主力となるのは ⇒ ⇒ △(空中)、⇒ ⇒ △(空中)、しゃがみ △(空中)、↑ or ↓ (空中) の4種類の弾丸。この弾丸はステージ上に最大4つまで発射でき、壁や地面に当たると跳ね返る。遠距離では前方に弾丸を発射する ⇒ ⇒ △(空中)、しゃがみ △(空中)、⇒ ⇒ △(空中) を使って相手の行動を制限していこう。また、この3種類の弾丸は、ボタンをホールドすることで弾速がゆるやかになる。この弾を盾に前方に移動し、相手が手を出しにくい状況で接近するのも強力だ。相手と近い間合いに入ったら、8WAY-RUNで様子見をしつつ ⇒ ⇒ △(空中) と ⇒ ⇒ △(空中) で攻撃していく。また △(空中) や連続技が決められる △ or △(空中) も使おう。



相手が近い間合いで8WAY-RUNを多用する場合は、左右両方へ向へ強い△(空中)で防ぼう。



近距離では△(空中)で2択をさせる。△(空中)と△(空中)の連続技は非常にダメージが大きい。

GUEST CHARACTER

スバルタの亡霊

クレイトス  
Kratos

PROFILE

**クレイトス**  
 年齢………不明  
 出身………古代ギリシャ/スバルタ  
 身長………213cm  
 体重………129kg  
 生年月日………不明  
 血液型………不明  
 使用武器………ダブル・チェーン・ブレイズ  
 武器名………ブレイズ・オブ・カオス  
 流派名………スバルタ流操刀術+オリンポスの力  
 家族構成………妻子がいたが、戦争神アレスの策により自自殺害

STORY

自らが生み出した巨人アスタロスにより、壊滅の間際に追い込まれた邪教集団「フィクレスティムス」。教団復興の夢を見て、残党の男が秘密の儀式を経て呼び出したのは、失われた古代の軍神クレイトス。一撃のもとに男を屠ったクレイトスは、自分が時代を異にする場所へと呼び出されたことを理解する。男が遺したソウルエッジの欠片の意思を読み取り、ソウルキャリバーの力のみが彼を元の時代に戻すことが出来ると知ったクレイトスは砂漠を立ち、そこで西へと飛ぶ流星の群れを目に留める。その一つ一つがソウルエッジの破片であることを見抜き、クレイトスもまた西方へと向かうのだった。



使用武器

<p>ブレイズ・オブ・カオス:ゴッドオブウォー</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ブレイズ・オブ・カオス:オリンピアン</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ブレイズ・オブ・カオス:スパルタンジェネラル</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ブレイズ・オブ・カオス:モータル</p> <p>最初からリリースされている</p>
<p>ブレイズ・オブ・カオス:タイタン</p> <p>最初からリリースされている</p>	<p>ブレイズ・オブ・カオス:アルティメット</p> <p>トライアルモード(ENDLESS TRIAL以外)をクレイトスでクリアする</p>	<p>ブレイズ・オブ・カオス:スバルタン</p> <p>クリエイションモードで作成可能種をすべて使うor名声を10個解放</p>	<p>ブレイズ・オブ・カオス:ゴーストオブスバルタ</p> <p>最初からリリースされている</p>



## クレイトスの主要技

### ブルーム・オブ・プロメテウス

△[A].[B]

攻撃属性 上・上・中 ダメージ 18・16・30



### スパルタン・スタンビード

△[A].[B]

攻撃属性 中・中 ダメージ 16・18



### タルタロス・レイジ

□[B].[B]

攻撃属性 中・中・中 ダメージ 16・14・20



### スパルタン・ジャブ

⇐[B]

攻撃属性 上 ダメージ 16



### ラス・オブ・タルタロス

⇐[B].[B]

攻撃属性 中・上 ダメージ 14・16



### オリンピック・オンスロート

▽[A].[A]

攻撃属性 下・中 ダメージ 12・30



### オリオン・ランス

立ち途中[B].[B]

攻撃属性 中・上 ダメージ 18・10



### ハイベリオンキック

⇒or⇐or⇑[K]

攻撃属性 中 ダメージ 30



■**ブルーム・オブ・プロメテウス**(△[A].[B])：驚異のリーチを誇る2段技。初段カウンター時のみ2段目までつながる。初段ガード時に2段目をしゃがまれてしまうので、初段止めも使うこと。

■**スパルタン・スタンビード**(△[A].[B])：連続ヒットする2段技。ガードされると反撃を受けやすいが、カウンター時はさらに⇐or⇑[B].[A].[A]で追撃できる。近い間合いでのBWAY-RUN対策にしたい。

■**タルタロス・レイジ**(□[B].[B])：リーチに優れた中段の3段技。初段がヒットすればダウンを奪いつつ3段目までつながり、さらに⇒[B]で追撃できるほか、ガードされても距離が離れるため安全。

■**スパルタン・ジャブ**(⇐[B])：発生の早い上段斬り。カウンターヒット時は回復可能よろけを誘発するので、△[B]⇐と各種投げで選択を迫るといい。

■**ラス・オブ・タルタロス**(⇐[B].[B])：リーチに欠ける代わりに発生の早い中段始動の2段技。▽[A]ヒット時に連係させれば割り込まれにくい。BWAY-RUNで回避しようする相手には⇐[A]で対応しよう。

■**オリンピック・オンスロート**(▽[A].[A])：下段から中段につなぐ2段技だが、連続ヒットはしないので1段止めをメインに使いたい。2段目でカウンターを取れば、△[B]⇒⇐or⇑[B].[A].[A]で追撃できる。

■**オリオン・ランス**(立ち途中[B].[B])：初段は動作中しゃがみ状態となっており、相手の上段を避けつつ攻撃できる。2段目が空中ヒットした瞬間に[B]を押せば、技が切り替わって威力が上昇する。

■**ハイベリオンキック**(⇒or⇐or⇑[K])：ヒット時に⇐or⇑[B].[A].[A]で追撃できる中段の蹴り技。総ダメージが高い割にはスキが小さいので多用していきたい。

**オリンピック・アセンション**

→[B]			
攻撃属性	中	ダメージ	30


**カオス・ストーム**

↓or↑[A]			
攻撃属性	下	ダメージ	20


**カオス・ラッシュ~カオス・スライス**

[B]+[K],[B]			
攻撃属性	中	ダメージ	22


**ヘリオスキック**

スパルタン・アセント中[国]			
攻撃属性	上	ダメージ	16


**ヘリオス・ブロウ**

イカロス・ライズ中[国]			
攻撃属性	中	ダメージ	30


**イカロス・フューリー(打撃投げ)**

イカロス・ライズ中[A],[K](ジャスト)			
攻撃属性	上(上・打撃投げ)	ダメージ	12-40


**レイジ・オブ・ゴッズ**

[A]+[B]+[K]			
攻撃属性	中(ガードブレイク)	ダメージ	40(クリティカルフィニッシュ時全体力)



■**オリンピック・アセンション**(→[B])：リーチに優れた中段の浮かせ技。↑でスパルタン・アセントに移行すれば、ヒット時は強力な連続技が決まり、ガードされても各種派生技でフォローできる。また、ダウン追い打ちとしても使っていける。

■**カオス・ストーム**(↓or↑[A])：踏み込んで足下を斬る下段技。↑でスパルタン・アセントに移行すればヒット時に連続技を叩き込める。ボタンホールド時は発生が遅くなる代わりにリーチが大きく伸びるので、遠距離からの奇襲に最適だ。

■**カオス・ラッシュ~カオス・スライス**([B]+[K],[B])：空中に伸ばした剣を支点に移動するカオス・ラッシュから中段斬りを出す。奇襲に使えるうえ、ヒット時に↑[B]+[K]で追撃できるがスキは大きい。反撃が怖いならスキの小さい[B]+[K],[B]も織り交ぜよう。また、前動作で大きく下がることで、相手の攻撃を回避することを狙っても使える。

■**ヘリオスキック**(スパルタン・アセント中[国])：△[国]↑などで移行できるスパルタン・アセントからの派生技。発生が非常に早く、スパルタン・アセント移行技をガードさせたあとに出せばまず割り込まれない。これをしゃがみやBWAY-RUNで回避する相手にはスパルタン・アセント中[国]が有効だ。

■**ヘリオス・ブロウ**(イカロス・ライズ中[国])：天高く跳び上がるイカロス・ライズからの派生技。攻撃範囲が広いうえ、ガード時も反撃を受けない。ヒット時は自動的に追加技に派生してくれるので、発生は遅いながらもリターンは申しぶんない。

■**イカロス・フューリー(打撃投げ)**(イカロス・ライズ中[国],[K](ジャスト))：横斬りが当たる瞬間に[国]を押せば自動で空中投げが発生する。

■**レイジ・オブ・ゴッズ**([A]+[B]+[K])：オリュポスの剣に持ち替えて中段斬りを放つ。発生は遅いもののソウルゲージ奪取量が多いのが特徴だ。



## クレイトスの連続技

### 連続技①

□.□.□→□

総ダメージ59 受け身時64



### 連続技②

△□△(カウンターヒット)→スパルタン・アセント中□.□△(ガード)→イカロス・ライズ中□.□(ジャスト)

総ダメージ77 受け身時77



### 連続技③

↓or↑△△→スパルタン・アセント中□.□△→イカロス・ライズ中□.□追加攻撃

総ダメージ69 受け身時88



連続技①は通常ヒットから決まる基本かつ簡単な連続技。なお、相手をリング際に追いつめた状態で□.□.□を決めたあとは、追撃を↘or↙□.△.△に切り替えることでリングアウトを狙える。また、壁際なら↘or↙□.△(→壁やられ)→↘or↙□.△.△が決まるため高威力だ。連続技②は△□△がカウンターヒットしたときの連続技。イカロス・ライズ中□.□(ジャスト)の入力タイミングを練習しておこう。△□△が通常ヒッ

トしたときはスパルタン・アセント中□に切り替えたい。なお、→□△は通常ヒットでもスパルタン・アセント中□～が間に合う。連続技③は下段からの強力連続技。↓or↑△後に方向キーを↑に入れ続け、タイミングよく□を押せばOK。なお、相手をリング際に追いつめた状況では追加攻撃が空振りしやすいので、↓or↑△△→スパルタン・アセント中□→↘or↙□.△.△に切り替えて、ダメージを与えていきたい。

## 対戦攻略

リーチに優れた技と発生早い技を併せ持つクレイトスだが、リーチの長い技は発生が遅く、発生早い技はリーチが短いため、中途半端な間合いで戦うのは危険だ。遠距離ではリーチに優れた上段の△△で相手の8WAY-RUNを防止するのが重要。これを嫌がってしゃがむ相手には□.□.□や→□△からの連続技を狙おう。立ちガードを固める相手には下段の↓or↑△も有効。近距離では発生早い↓△、上段の⇐△△が使いやすい。↓△ヒット時は中段の⇐□.□と下段の↓or↑△△で2択を迫ろう。⇐□.□ヒット時は中段の△.△と下段の↘or↙△.△で攻めよう。これらは⇐□.□のカウンターヒット時、相手が回復しないとスタンコンボになる。8WAY-RUNを多用する相手には横斬りの⇐△.△や↘or↙or↘or↙△で対応したい。



近距離では中段の△.△も便利。カウンターを確認したときのみの派生の固まらぬ切りつけたい。



技の性質上、中間距離では難しく、△.△+□.□で奇襲を仕掛けつつ接近を図るのがオススメだ。

# 設定イラスト集①

## ●ダンビエル(1P)カラー



## ●ダンビエル(2P)カラー



## ●ダンビエールの配下



アルファード



ルドヴィーコ



# TACTICS

## 対CPU戦攻略

対CPU戦専用の2大モード、ガントレット&トライアルズの攻略を掲載。  
対戦相手の難易度別出現テーブルや攻略アドバイスも紹介!



# THE GAUNTLET

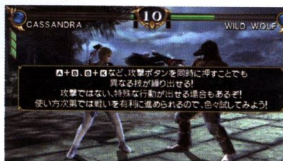
ガントレット

「ソウルキャリバー Broken Destiny」のゲームシステムを学ぶことができるモード。  
ここで基本的な操作方法や戦い方を習得しつつ、同時にストーリーを楽しもう。

## ガントレットモードのルール

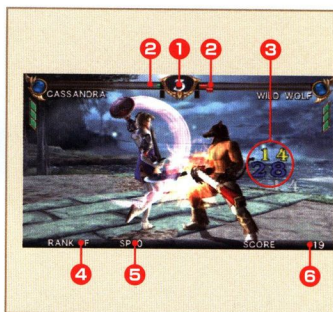
ガントレットモードは、全33チャプター（※）に渡って展開する壮大なストーリーを楽しみつつ、与えられた課題をクリアしていくモード。ひとつのチャプターには最大で4つのミッションがあり（ひとつのミッションに課題10種類）、すべてのミッションをクリアすると、次のチャプターに挑戦できる。課題1問の制限時間は2～5秒と非常に短いため、的確な判断力が必要だ。すべてのチャプターをクリアし、物語の結末を目撃しよう。

※チャプター34はエンディング



課題の内容は実戦で役立つものばかり、表示されるヒントを参考に、オールクリアを目指そう。

## ガントレットモードの画面の見方



### ①タイム

その課題の残りタイムを示す。ゼロになるとタイムアップとなりミッション失敗となる。

### ②体力ゲージ(ライフバー)

操作キャラとCPUキャラクターの残り体力を示す。

### ③ダメージ

攻撃で相手に与えたダメージの数値。

### ④ランク

ミッションでの現在のランク(全10段階)。課題成功でランクアップし、Aランク以上に達するとそのミッションはクリアとなる。

### ⑤サクセスポイント

課題の連続で成功させた回数。

### ⑥スコア

CPUキャラクターに与えたダメージの合計数値。

## ミッションのランク&結果確認

課題をクリアすることで、画面左下に表示されたランクが上昇。ランクは「F→D→C→B→B+→A→A+→★→★★→★★★」の全10段階に分かれ、ランクにより課題が変化する(右表参照)。Aランク以上に到達するとミッションクリアだ。ミッション中に初めてAランクに到達するか、課題のクリアに失敗すると「RESULT」画面が表示される。ここで自分の成績を確認し、クリア時は次のミッションへ、失敗時は同じミッションにリトライしよう。

ランクアップのしくみ	
ランク	課題クリア数
F→D	課題1回クリア
D→C	課題1回クリア
C→B	課題1回クリア
B→B+	課題1回クリア
B+→A	課題1回クリア
A→A+	3回連続で課題クリア
A+→★	4回連続で課題クリア
★→★★	5回連続で課題クリア
★★→★★★	8回連続で課題クリア

基本的なミッションの課題	
ランク	使用される課題番号
F	1
D	2
C	3
B	4
B+	5
A	1～3
A+	1～4
★	1～5
★★	1～7
★★★	1～10

※チャプター33-4の課題はこの表にあてはまらない



## ガントレットモードで解禁される要素

ガントレットモードを進めると、名声や武器、パーツといった、さまざまな隠された要素が解禁されていく。下表を参考に、各種パーツなどのリリース条件を確認しながらプレイを進めよう。基本的にすべてのミッションでAランク以上を達成することで、名声の「試練の探求者」以外は入手可能だ。なお、パーツに関しては、名声を一定数解放することでも入手できる(P.154参照)。



ジークフリートの貴重な武器であるプロフェクティスティニーは、全チャプターのクリアで入手可能。

### ガントレットモードで解禁される要素一覧

カテゴリ	名称	リリース条件
名声	試練の門	ガントレットモードではじめてミッションをクリアする
	試練の扉開け	ガントレットモードでチャプター 3までのミッションをすべてクリアする
	試練の悪夢	ガントレットモードチャプター 15までのミッションをすべてクリアする
	試練の明光	ガントレットモードチャプター 30までのミッションをすべてクリアする
	試練の果てに	ガントレットモードをクリアする
武器	試練の探求者	ガントレットモードのいずれかのミッションで最高ランク(★★★)に達する
	試練に落ち堕鬼	ガントレットモードを累計100回プレイする
	至高のカラクリ師	ガントレットモードですべてのキャラクターを操作してミッションをクリアする
	プロフェクティスティニー	ガントレットモードをクリアする
	チロリアンハット	
	ふんどし	
	勇者の証	ガントレットモードをチャプター 5までクリアする
	決闘者のブーツ	
	決闘者の手甲	
	フライトジャケット	
パーツ	タイトスカート	
	フライトネクタイ	
	フリルシャツ	ガントレットモードをチャプター 20までクリアする
	フリルエプロン	
	戦乙女のリボン	

※ジークフリート

## チャプター解説

下表は全チャプター内容の一覧。注目したいのがCPU行動1※で、課題開始直後のCPUキャラクターの行動が記載されている。これを知っておく  
※相手キャラクターは「CPU行動1」のあとに「CPU行動2」を行う

だけで、課題成功率が格段にアップするのだ。また、P.147から難易度の高いミッションをピックアップして解説しているので、攻略の参考にしよう。

### ガントレットモードチャプター内容一覧

チャプター名	問題内容	預選	CPU行動1	CPU行動2	開始時の状況	成功条件	失敗条件
1—1 真首の プレーメン	(A)、(B)、(C)で技を出し、時間内に相手を倒せ！ランクが(A)以上になるまで戦えばこのミッションはクリアだ！	1	立ちっぱなし			●相手をK.O.する ●相手をリングアウトさせる	●K.O.される ●タイムアップになる
		2	立ちっぱなし				
		3	立ちっぱなし				
		4	立ちっぱなし				
		5	立ちっぱなし				
		6	立ちっぱなし				
		7	立ちガード				
		8	立ちっぱなし				
		9	しゃがみガード				
		10	立ちっぱなし				
1—2 事の マダガスカル	相手の防衛行動に合わせ、適切な攻撃を出せ！ランクが(A)以上になるまで戦えばこのミッションはクリアだ！	1	左に走り続ける			●相手をK.O.する ●相手をリングアウトさせる	●K.O.される ●攻撃を外す ●攻撃をガードされる ●タイムアップになる
		2	右に走り続ける				
		3	立ちガード				
		4	しゃがみガード				
		5	仰向けダウン				
		6	膝がシクンと響く				
		7	ひたすら後進				
		8	立ちガード				
		9	しゃがみガード				
		10	仰向けダウン				
1—3 絶対なる 食物連鎖	相手の技をガードした後、素早く反撃せよ！ランクが(A)以上になるまで戦えばこのミッションはクリアだ！	1	←(最大)			●タイムアップまで生き残る ●相手にダメージを与える	●K.O.される ●ソウルクラッシュされる
		2	(A)(A)				
		3	↓or↑(B)				
		4	←(B)				
		5	↓(B)				
		6	(A)(A)				
		7	→(A)(A)				
		8	←(A)(A)				
		9	↓(A)(A)				
		10	↑(A)(A)				

チャプター名	問題内容	課題	CPU行動1	CPU行動2	開始時の状況	成功条件	失敗条件
☆1 1-4 野生の王国	↑や↓で横方向に走り、攻撃を回避せよ！ ランクがA以上になるまで戦えばこのミッションはクリアだ！	1	⇒(A)(最大)				
		2	⇒(B)+[K]				
		3	⇒(A)				
		4	⇒(B)				
		5	⇒(A)				
		6	⇒(B)				
		7	⇒(A)				
		8	⇒(B)+[K](A)+[K]				
		9	⇒(B)				
		10	⇒(B)+[K](A)+[K]				
2-1 今こそ修行の成果を見よ！	■+↓のしゃがみガードで相手の上段攻撃をかわし、その後反撃を入れる！	1	↓or[↑](A)+[K]				
		2	⇒(A)				
		3	⇒(A)(A)				
		4	⇒(A)(A)				
		5	⇒(A)+[K]		全てガード(投げ、ガード不能無効)		
		6	⇒(B)+[K] ⇒(B)中⇒(B)(B)				
		7	⇒(A)				
		8	⇒(A) ⇒(B)中(B)(B)(B)				
		9	⇒(A) ⇒(B) ⇒(B)中(A)				
		10	[K]				
2-2 快速撃！	↑や↓のBWAY-RUNで縦斬りをかわし、その後反撃を入れる！	1	⇒(A)+[B]				
		2	⇒(B)				
		3	⇒(B)				
		4	⇒(B)(B)				
		5	⇒(B)				
		6	⇒(B)(B)				
		7	⇒(B)				
		8	⇒(A)+[B]				
		9	前月中⇒[B]+[B] ⇒ 前月中				
		10					
2-3 観客はメロメロ	相手の攻撃をガードし、(A)(A)や(B)(B)(B)などで素早く反撃せよ！ なお、敵の攻撃を受けた状態を開始することに注意せよ！	1	(A)(A) ⇒ (B)(B)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		2	(B)(A) ⇒ (B)(B)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		3	⇒(A) ⇒ (A)(A)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		4	⇒(A)+[B] ⇒ (A)(A)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		5	⇒(A)+[B] ⇒ (A)(A)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		6	⇒(A)+[B] ⇒ (A)(A)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		7	⇒(A)+[B] ⇒ (A)(A)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		8	⇒(A)+[B] ⇒ (A)(A)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		9	⇒(A)+[B] ⇒ (A)(A)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
		10	⇒(A) ⇒(B) ⇒(B)中(B)			敵の攻撃をガードした状態から開始	
2-4 ヨウゴルト作戦	相手の攻撃を見切り、中段を立ちガードし、下段をしゃがみガードしてしのげ！	1	⇒(A)				
		2	⇒(B)(B)				
		3	⇒(B)(B)				
		4	↓or[↑](A)				
		5	⇒(A)(A)				
		6	⇒(A)(A)				
		7	⇒(A)(A)				
		8	⇒(B)				
		9	⇒(B)+[K](A)+[B]				
		10	立ち退中(A)				
3-1 ようこそアサシン	バメラとの間合いを見極め、適切な技で速やかに攻撃を加える！	1	20フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		2	30フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		3	50フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		4	70フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		5	90フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		6	15フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		7	25フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		8	40フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		9	60フレーム経過するまで立ちっぱなし				
		10	75フレーム経過するまで立ちっぱなし				
3-2 寝袋城の攻防	バメラの攻撃をガードでやり過ごし、しゃがみ状態からの反撃技を決めろ！	1	⇒(A)+[K]				
		2	⇒(A)+[K]				
		3	⇒(A)				
		4	⇒(A)(A)				
		5	⇒(A)+[K]				
		6	(A)+[K]				
		7	↓or[↑](A)(B)(B)		※3		
		8	↓or[↑](B)(B)		※3		
		9	⇒(B)(B)				
		10	(A)(A)(A)(B)		※3		
3-3 新月のガジェット	バメラの攻撃を食らった後、的確に対応して被害を最小限にしてリカバーしろ！	1	(A)+[K]			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		2	(B)+[K]			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		3	⇒(B)(B) ⇒ (B)(B)(B)			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		4	⇒(B)+[K] ⇒ (B)(B)			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		5	↓or[↑](A)(A) ⇒ (B)(B)			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		6	立ち退中(B) ⇒ (B)(B)			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		7	↓or[↑](A)(A)			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		8	⇒(B)(B) ⇒ (B)(B)			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		9	↓or[↑](B) ⇒ (B)(A)+[B]			敵の攻撃を食らった状態から開始	
		10	⇒(B) ⇒ (B)(A)+[B]			敵の攻撃を食らった状態から開始	
☆2 4-1 小規模頂上決戦	ガードに失敗しがちな状態で、ガードできたら攻めに転じ、食らったら守りを固めよう！	1	(B)(B) ⇒ (A)			※3	
		2	(B)(B) ⇒ (A)(A)				
		3	⇒(A) ⇒ (A)			※3	
		4	⇒(A)(A)				
		5	⇒(B) ⇒(B)+[K]				
		6	⇒(B) ⇒(B)+[K]				
		7	⇒(B) ⇒(B)+[K]				
		8	⇒(A) ⇒(B)+[K]				
		9	⇒(A) ⇒(B)+[K]				
		10	⇒(A) ⇒(B)+[K]				

※1 チャプター1 試練編 ※2 チャプター4 栄光編 ※3 全てガード(投げ、ガード不能無効)





チャプター名	問題内容	課題	CPU行動1	CPU行動2	開始時の状況	成功条件	失敗条件
チャプター4 4-2 牛乳マジック	相手の攻撃を、タイミングを合わせて△△または△△で返そう	1	→or△or△	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手の攻撃をガードインパクトする	●K.O.される ●タイムアップになる ●攻撃をガードされる ●ソウルクラッシュされる
		2	△(B),△(B)				
		3	△(B),△(B)				
		4	△(K),△(K)				
		5	←or△or△				
		6	△(B),△(A)				
		7	△(B),△(A)				
		8	△(B),△(A)				
		9	△(A)+△(B)(クリティカルフィニッシュ始動技)				
		10	△(A)+△(B)(クリティカルフィニッシュ始動技)				
チャプター4 4-3 裏切りの刺客	相手の攻撃を食らったら△を押しながら方向キーを動かして、続く攻撃を防げ!	1	△(B)+△(B) → △(A)+△(B)	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●タイムアップ ●相手にダメージを与える ●相手の攻撃をガードインパクトする	●K.O.される ●ソウルクラッシュされる
		2	△(B)+△(B) → △(A)+△(B)				
		3	立ち途中△(B) → △(A)+△(B)				
		4	△(B)+△(B) → △(A)+△(B)				
		5	立ち途中△(B) → △(A)+△(B)				
		6	立ち途中△(B) → △(A)+△(B)				
		7	△(B),△(A) → △(A)+△(B)				
		8	△(B),△(A) → △(A)+△(B)				
		9	立ち途中△(B) → △(A)+△(B)				
		10	立ち途中△(B) → △(A)+△(B)				
チャプター5 5-1 さあ、ゴングだ!	アレクサンドル仮面の攻撃をガードし、彼女の硬直中に素早く確定反撃をヒットさせろ!	1	エンジェルステップ中△	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手にダメージを与える ●相手のリングアウトさせる ●攻撃をガードされる ●相手の攻撃をガードインパクトする	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトさせられる ●攻撃をガードされる ●相手の攻撃をガードインパクトされる ●ソウルクラッシュされる
		2	△(A),△(A)				
		3	立ち途中△(A)				
		4	△(A),△(A)				
		5	エンジェルステップ中△(A),△(A)				
		6	エンジェルステップ中△(A),△(A)				
		7	△(A),△(A)				
		8	△(A),△(A)				
		9	△(A),△(A)				
		10	△(A),△(A)				
チャプター5 5-2 逆転のカウント	中盤、投げなど様々な手段でリングアウトを狙うアレクサンドル仮面の攻撃をしのぎ切れ!	1	→or△or△	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手にダメージを与える ●相手にリングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガードインパクトする ●投げ掛ける	●K.O.される ●リングアウトさせられる ●タイムアップまで生き残る ●攻撃をガードインパクトされる ●ソウルクラッシュされる
		2	△(A)+△(B)				
		3	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
		4	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
		5	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
		6	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
		7	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
		8	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
		9	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
		10	△(B)+△(B) → △(B)+△(A)(ジャスト)				
チャプター5 5-3 レフリー無用とはこのこと	相手がガードしても有利にならない技を多用してくる! それぞれの技の性質を判断しつつ、生き延びろ!	1	△(B),△(B) → △(A)	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手にダメージを与える ●相手にリングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガードインパクトする ●投げ掛ける	●K.O.される ●リングアウトさせられる ●タイムアップまで生き残る ●攻撃をガードインパクトされる ●ソウルクラッシュされる
		2	立ち途中△(B) → △(A)				
		3	△(B),△(B) → △(A)				
		4	エンジェルステップ中△(B) → △(A)				
		5	△(B),△(B) → △(A)				
		6	△(B),△(B) → △(A)				
		7	△(B)+△(B) → △(A)+△(B)				
		8	△(B)+△(B) → △(A)+△(B)				
		9	△(B)+△(B) → △(A)+△(B)				
		10	△(B)+△(B) → △(A)+△(B)				
チャプター6 6-1 ジャングルのトガ王国	相手にダメージを与える! ガードを崩される技に注意せよ!	1	△(A)+△(B)	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手にダメージを与える ●相手にリングアウトさせる ●攻撃をガードされる ●相手の攻撃をガードインパクトする ●投げ掛ける	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトさせられる ●攻撃をガードされる ●相手の攻撃をガードインパクトされる ●ソウルクラッシュされる
		2	△(A)+△(B)				
		3	△(A)+△(B)				
		4	△(A)+△(B)				
		5	△(A)+△(B)				
		6	△(A)+△(B)				
		7	△(A)+△(B)				
		8	△(A)+△(B)				
		9	△(A)+△(B)				
		10	△(A)+△(B)				
チャプター6 6-2 八虫類ドラゴン	相手にダメージを与える! ガードを崩される技に注意せよ!	1	△(A)+△(B)	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手にダメージを与える ●相手にリングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガードインパクトする ●投げ掛ける	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトさせられる ●攻撃をガードされる ●相手の攻撃をガードインパクトされる ●ソウルクラッシュされる
		2	△(A)+△(B)				
		3	△(A)+△(B)				
		4	△(A)+△(B)				
		5	△(A)+△(B)				
		6	△(A)+△(B)				
		7	△(A)+△(B)				
		8	△(A)+△(B)				
		9	△(A)+△(B)				
		10	△(A)+△(B)				
チャプター6 6-3 哀しみのベース・ヴァート	相手の攻撃から生き延びろ! 相手の攻撃を受けた後の状況に注意せよ!	1	△(A)+△(B)	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手にダメージを与える ●相手にリングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガードインパクトする ●投げ掛ける	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトさせられる ●攻撃をガードされる ●相手の攻撃をガードインパクトされる ●ソウルクラッシュされる
		2	△(A)+△(B)				
		3	△(A)+△(B)				
		4	△(A)+△(B)				
		5	△(A)+△(B)				
		6	△(A)+△(B)				
		7	△(A)+△(B)				
		8	△(A)+△(B)				
		9	△(A)+△(B)				
		10	△(A)+△(B)				
チャプター7 7-1 レベロク崩し	相手にダメージを与える! ガードを崩される技に注意せよ!	1	△(A)+△(B)	全てガード(投げ、ガード不能無効)		●相手にダメージを与える ●相手にリングアウトさせる ●相手の攻撃をガードインパクトする ●投げ掛ける	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトさせられる ●攻撃をガードされる ●相手の攻撃をガードインパクトされる ●ソウルクラッシュされる
		2	△(A)+△(B)				
		3	△(A)+△(B)				
		4	△(A)+△(B)				
		5	立ち途中△(A)+△(B)				
		6	△(A)+△(B)				
		7	△(A)+△(B)				
		8	△(A)+△(B)				
		9	△(A)+△(B)				
		10	△(A)+△(B)				















チャプター名	問題内容	課題	CPU行動1	CPU行動2	開始時の状況	成功条件	失敗条件				
1 22-3 名前 のない男	相手の攻撃から生き延びろ！ 敵の攻撃を受けた状態 で開始することに注意せよ！	1 2 3 4 5 6	天柵中(A, K) 天柵中(A) → 玉衝中(K) 天柵中(A, K) → (A) + (K) 天柵中(A, K) → 玉衝中(K) 天柵中(A, K) 天柵中(A, K)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●リングアウトされる ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる				
	キーワード…ガード、割り込み、しゃがみ	7 8 9 10	天柵中(A, K) 天柵中(A, K) → (A) 天柵中(A, K) 天柵中(A, K)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる				
	23-1 バラヘコ マーチ	相手の攻撃から生き延びろ！ 敵の攻撃を受けた状態 で開始することに注意せよ！	1 2 3 4 5 6 7	⇒(最大) ⇒(中) ⇒(中) ⇒ ↓or↑(中) ⇒(中) ⇒ ↓(A) + (K)or(中) + (中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) + (中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) + (中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) + (中) + (中) ⇒(中) ⇒ ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●リングアウトされる ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる			
		キーワード…ガード、避け身	8 9 10	⇒(中) ⇒ ↓(中) + (中) ⇒ ↓or↑(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) + (中) ⇒(中) ⇒ ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる			
		23-2 破壊神 バルギア 食い放題	相手にダメージを与える！ ガードを崩される技に注意せよ！	1 2 3 4 5 6 7	(A) ⇒(A) ⇒(A) ↓(中) + (中) + (中)or(中) + (中) ⇒(中) + (中) ↓(中) ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトされる ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる		
			キーワード…差し込み、確定反撃、割り込み	8 9 10	↓(中) ↓(中) 立ち途中(中, A) (A) + (中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる		
			23-3 ジンスター セシル 定食	ソウルクラッシュされないよう注意しつつ生き延びろ！	1 2 3 4 5 6 7	↓(中) ⇒(最大) ⇒(中) ↓or↑(中) ↓(中) ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●リングアウトされる ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	
				キーワード…BWAY、RUN、ガード、ソウルージ	8 9 10	↓(中) ↓(中) ↓(中) ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる	
				23-4 オレ様地球 まるかじり	相手の攻撃から生き延びろ！ 開始時の立ち位置に留意せよ！	1 2 3 4 5 6 7	⇒(中) ⇒ ⇒(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒ (中) ⇒ (A) + (中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒ (中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●リングアウトされる ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる
					キーワード…ガード、投げ投げ	8 9 10	⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる
24-1 聖騎士 御用達 おしおき棒					相手にダメージを与える！ ガードを崩される技に注意せよ！	1 2 3 4 5 6 7	エンジェルステップ(中, 中) エンジェルステップ(中, A) ↓(中) ↓(中) ⇒or↑or↓(中) + (中) ⇒(中) ⇒(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトされる ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる
					キーワード…確定反撃、ジャンプ技、割り込み	8 9 10	ダブルエンジェルステップ(中, A) ⇒(中) エンジェルステップ(中, 中) or↑or↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる
	24-2 守屋 お母さん				ソウルクラッシュされないよう注意しつつ生き延びろ！ ガードを崩される技に注意せよ！	1 2 3 4 5 6 7	⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●リングアウトされる ●攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる
					キーワード…ガード、ジャンプ、投げ投げ、しゃがみ、ソウルージ	8 9 10	ダブルエンジェルステップ(中, 中) ⇒ (A) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中) ⇒(中) ⇒ ↓(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる
		25-1 アトミック ラブ			相手にダメージを与える！ 相手の特殊な構えに注意せよ！	1 2 3 4 5 6 7	ジョリーサイド中⇒(中) ジョリーサイド中⇒(A) グルーミーサイド中⇒(A) グルーミーサイド中⇒(A) グルーミーサイド中⇒(中) ジョリーサイド中⇒(中) グルーミーサイド中⇒(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●タイムアップになる ●リングアウトされる ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる
					キーワード…確定反撃、ジャンプ技、差し込み	8 9 10	グルーミーサイド中⇒(A)連打 ⇒(中)		敵の攻撃をガードした状態から開始 敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる
			25-2 生贖 大作戦		時間内に相手を倒せ！ 特殊な防衛行動に注意せよ！	1 2 3 4 5 6 7	立ちっぱなし ひたすら後進 全てガード ⇒(中) + (中) 攻撃を全てガード(投げ、ガード不能技無効) しゃがみガード 後進→横移動→後進 全てガード(投げ、ガード不能技無効)	※2 ※2 ※2 ※2 ※3 ※4		●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●K.O.される ●リングアウトされる ●タイムアップになる
					キーワード…コンボ、ガード不能技、投げ、割り込み	8 9 10	立ちっぱなし	※2		●相手にダメージを与える ●リングアウトさせる ●タイムアップまで生き残る ●相手の攻撃を回避する ●相手の攻撃をガード ●ソウルクラッシュされる	●ソウルクラッシュされる

※1 チャプター22 伏龍編 ※2 2発目以降、全てガード(継続) ※3 全てガード(投げ、ガード不能無効) ※4 しゃがみガード







THE GAUNTLET  
ガントレットモードチャプター内容覧

チャプター名	問題内容	難易度	CPU行動1	CPU行動2	開始時の状況	成功条件	失敗条件
※ 30-2 我が心の チーム キョウズ	相手の攻撃から 生き延びる！ 敵の攻撃を受けた 状態で開始する ことに注意せよ！  キーワード…投げ 投げ、受け身	1	屈み(A)+G		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを 与える ●相手をリングアウ トさせる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃を回避 する ●相手の攻撃をガード インバウトする ●投げ続ける	●K.O.される ●リングアウト させられる ●攻撃をガード インバウトされる ●ソウルクラッシュ される
		2	屈み(A)				
		3	屈み(A)+屈み(A)				
		4	屈み(A)+屈み(A)→しゃがみ振り向き(B)				
		5	屈み(A)+屈み(A)→しゃがみ振り向き(B)→しゃがみ振り向き(B)				
		6	屈み(A)+屈み(A)→しゃがみ振り向き(B)→しゃがみ振り向き(B)				
		7	屈み(A)+G				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)→しゃがみ振り向き(B)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				
チャプター 31 高層編	31-1 殺意の 花吹雪が やってくる！  キーワード…確定 反撃、差し込み、 ガードインバウト	1	屈み(A)+G		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージ を与える ●リングアウトさせ られる ●攻撃をガードイン バウトされる ●ソウルクラッシュ される	●K.O.される ●タイムアップにな る ●リングアウトさせ られる ●攻撃をガードイン バウトされる ●ソウルクラッシュ される
		2	屈み(A)				
		3	しゃがみ(A)+G				
		4	しゃがみ(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)(ジャスト)				
		6	しゃがみ(A)				
		7	しゃがみ(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				
31-2 万葉剣士 抜刀 躍斬り	相手の攻撃から 生き延びる！ 敵の攻撃を受けた 状態で開始する ことに注意せよ！  キーワード…スタ ン回復、投げ投げ、 横斬	1	しゃがみ(A)→しゃがみ(A)		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを 与える ●リングアウトさせ られる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃を回避 する ●相手の攻撃をガード インバウトする ●投げ続ける	●K.O.される ●リングアウト させられる ●攻撃をガード インバウトされる ●ソウルクラッシュ される
		2	しゃがみ(A)+G				
		3	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		4	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)+屈み(A)+屈み(A)				
		6	しゃがみ(A)+屈み(A)+屈み(A)+屈み(A)				
		7	しゃがみ(A)+屈み(A)→しゃがみ(A)+屈み(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)→しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)+屈み(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)→しゃがみ(A)+屈み(A)				
チャプター 32 大乱編	32-1 一人ばっ ち戦争  キーワード…確定 反撃、差し込み	1	しゃがみ(A)		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージ を与える ●リングアウトさせ られる ●攻撃をガードイン バウトされる ●ソウルクラッシュ される	●K.O.される ●タイムアップにな る ●リングアウトさせ られる ●攻撃をガードイン バウトされる ●ソウルクラッシュ される
		2	しゃがみ(A)				
		3	しゃがみ(A)				
		4	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		6	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		7	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				
32-2 それいけ 乱世の 乱心棒	相手の攻撃から 生き延びる！ 敵の攻撃を受けた 状態で開始する ことに注意せよ！  キーワード…ガード インバウト、 BWAY-RUN、ステ ップ、割り込み	1	しゃがみ(A)+屈み(A)→しゃがみ(A)		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを 与える ●リングアウトさせ られる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃をガード インバウトする ●投げ続ける	●K.O.される ●リングアウト させられる ●攻撃をガード インバウトされる ●ソウルクラッシュ される
		2	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		3	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		4	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		6	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		7	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				
33-1 聾る 古代文明	ガードインバウト を決めろ！ 敵の攻撃を受けた 状態で開始する ことに注意せよ！  キーワード…ガード 、ガードインバウト	1	しゃがみ(A)		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを 与える ●リングアウトさせ られる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃をガード インバウトする ●投げ続ける	●K.O.される ●タイムアップにな る ●リングアウトさせ られる ●攻撃をガードイン バウトされる ●ソウルクラッシュ される ●相手をK.O.したら 失敗
		2	しゃがみ(A)				
		3	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		4	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)+屈み(A)				
		6	しゃがみ(A)+屈み(A)+屈み(A)				
		7	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				
チャプター 33 決闘編	33-2 不吉な 星模様  相手にダメージを 与えろ！  キーワード…確定 反撃、差し込み	1	しゃがみ(A)		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージ を与える ●リングアウトさせ られる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃をガード インバウトする ●投げ続ける	●K.O.される ●タイムアップにな る ●リングアウトさせ られる ●攻撃をガードイン バウトされる ●ソウルクラッシュ される
		2	しゃがみ(A)				
		3	しゃがみ(A)				
		4	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		6	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		7	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				
33-3 目覚める 巨星	相手の攻撃から 生き延びる！ 敵の攻撃を受けた 状態で開始する ことに注意せよ！  キーワード…受け 身、ガード、横斬	1	しゃがみ(A)+屈み(A)		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを 与える ●リングアウトさせ られる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃をガード インバウトする ●投げ続ける	●K.O.される ●リングアウト させられる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃をガード インバウトされる ●ソウルクラッシュ される
		2	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		3	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		4	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		6	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		7	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				
33-4 これぞ 英雄王の 誇り	これまでに培った 君の全能力を発揮し、 この恐るべき敵を 倒せ！	1	しゃがみ(A)+屈み(A)		敵の攻撃を食らった状態から開始	●相手にダメージを 与える ●リングアウトさせ られる ●タイムアップまで 生き残る ●相手の攻撃をガード インバウトする ●投げ続ける	●K.O.される ●タイムアップ になる ●ソウルクラッシュ される
		2	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		3	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		4	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		5	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		6	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		7	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		8	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		9	しゃがみ(A)+屈み(A)				
		10	しゃがみ(A)+屈み(A)				

※ チャプター30 復活編



CHAPTER 2-1 今こそ修行の成果を見よ!

相手の上段攻撃に対して反撃を決めるミッション。攻撃をしゃがんで回避したあと、硬直したCPUキャラクターに反撃をお見舞いするのが基本的な流れとなる。しかし、アルゴルを使用した場合にも、面白い秘策がある。まず、課題の開始と同時に(遅れてはダメ)に△ボタンを押す。すると、すべての課題においてCPUキャラクターの攻撃を回避しつつ攻撃を決めることができ、難なくクリアできてしまうのだ。



アルゴルの△ボタンを利用してすることで楽々攻略。独特な技のモーションが、ここで活かされるのだ。

CHAPTER 7-1 レ・ベッコロ履し

ガード後の反撃を実践するミッション。課題2・5・7以外は、課題開始直後に少し画面手前に向かって横移動し、素早くしゃがみガードを行えば、CPUキャラクターの攻撃を首尾よく回避できる。すぐに反撃して、課題をクリアしよう。課題2はしゃがみガード後に素早く反撃、課題5・7は発生の早い攻撃を先に当て、CPUキャラクターに攻撃される前にクリアしてしまうのがオススメだ。



ダウン状態になったCPUキャラクターを叩き起こせる技を持っていると、いっせいにスコアを稼げる。

CHAPTER 9-1 ラファエルといっしょ

上→下段のような連続攻撃をジャンプ攻撃で回避する。難易度は低いが、たまに課題4のようなジャンプで回避不能な引っかけ問題が出題される。これはソウルゲージが青色の状態から始まるため、そこで見分けよう。しかし、課題6に限っては引っかけ問題ながらソウルゲージが通常の課題と同じ減状状態。タイミングも課題2と似ており対処が難しいため、何度も繰り返し1段目のモーションを見極めよう。



奥の手として、開幕ギリギリでスタートボタンを押して相手の技を確認するという方法もある。

CHAPTER 11-1 わびさびの心

課題開始と同時に画面手前に向かって横移動することで、万字蜻蛉から始まるほとんどの攻撃を避けてクリアできる。方向キーをチョンっとはじくのがコツだ。課題1・2・3は万字蜻蛉△を自動的にガードする仕組みになっているため、ガードしたあとにもう一度画面手前に向かって横移動すればOKだ。課題6・7はサイズが小さめのキャラクターなら、後転を使ってたやすく回避できる。



アルゴルの△+△ボタンを使うと、万字蜻蛉からの攻撃をすべて楽に回避できるのでオススメだ。

CHAPTER 15-2 バンクー求めて三千里

投げ投げミッション。状況別にパターン化すれば簡単だ。まず、リング際と壁際に追い詰められている場合は△抜け、逆に追い込んでいる場合には△抜け。ダウンさせられたあとに足をつかまれたら△抜け、頭をつかまれたら△抜け。縦にきりもみで転ばされる課題7は△抜けなので覚えておくこと。なお、課題5は受け身でも回避が可能だが、△抜けだけを意識しておけば、課題9に引っかからないため安全だ。



しゃがみやダウン状態に有効な投げ技はアスタロスも持っており、ここで慣れたいは損はない。

CHAPTER 16-3 暴れん坊シールド

課題1はその場でガードするのみ。同じ間合いから始まる課題4は後方に歩いて回避するか、足元を走って潜り抜けたあとに続く振り向き△をガードしよう。課題2・3は後ろ歩きか後方ジャンプで射程外に逃げる。ダウンを奪われる課題5・6・10は相手が跳び上がったところを前転で回避し、課題7は受け身はとらずに後転で回避する。課題8はガードをし、ガード不能の課題9は後方ジャンプでかわそう。



見た目の通り攻撃発生速度が遅いため、上方向に強い縦斬りなどで迎撃することも十分可能だ。

## CHAPTER 18-2 暴風巫女マビリス注意報

空中制御を使い相手の空中連続技を回避する。サイズの大きいキャラクターを使うと制御する方向があっても、タイミングが悪いと攻撃をくらうので、比較的小さいタリムを使おう。Aランクを取りたい場合は課題1が方向、課題2~5はB方向に入れながら△を連打すればOKだ。後半戦では、受け身に△+△を重ねてくる課題9に注意。浮かされたあとに相手に追撃してこなかったら立ちガードに対応だ。



課題6・7は同じ連続技を仕掛けてくるが、立ち位置が違うため受け身を取る方向が逆になる。

## CHAPTER 22-2 これぞ誇り雲龍伊達双翼

様々な構えを持つマキシ。彼の技、文曲中の技を中心に受けきる。ミッション開始時にソウルゲージが点滅している場合は、ガード時にソウルクラッシュしてしまう。連係が見分けにくく、しゃがみで回避しないといけないものもあるため、難易度が高い。しかし、アルゴルの△+△を使えば、連係を繰り出す前に相手の後ろに移動するので、しゃがみで避けるまでもなくミッションクリアとなる。



課題2・3・4・6・8は最初の打撃を受けた後に、△+△を押せば回避可能。ただし課題10だけは△+△が間に合わないので注意。

## CHAPTER 23-4 オレ様地球まるかじり

リング際でアスタロスの投げや打撃を防御するミッション。課題3の⇒△+△+△+△(最速)は投げ受け付けている時間が短く強力な技だが、しゃがみで回避できる。課題5・7はアスタロスをリング際に追いつめた状況から投げの2択を迫られる。ここは、⇒△+△+△+△はしゃがんでかわしつつ、しゃがみ投げて掴まれたら△を押して回避するのが有効。しゃがみ投げは投げ受け時間が長く掴まれてからも回避可能だ。



リング際に追いつめられた状況の課題1.3.4。課題3は残りタイム4秒から開始するのでカウントダウン中に確認だ。

## CHAPTER 25-2 生贖大作戦

ティラの体力をすべて奪うミッション。吉光の△+△or△+△を使いクリアしていくのが基本だ。ただし、課題2・3のパターンは、開始直後に攻撃を出してしまうと、後進や横移動で交わされてしまいタイムオーバーとなる。タイムの表示が2なら課題2、3なら課題3なので、カウントダウン中にタイムを確認して対応しよう。両方ともに、ダッシュで追いつけて立ち△やスライディングを当てればクリアとなる。



課題5は体力が多くガード不能だけでは間に合わない。時間のある限り△+△+△を出してソウルクラッシュを狙おう。

## CHAPTER 30-1 必殺クリスタルジーク

敵が課題2・4・6のようなガード時のスキが小さい中→上段の連係を持つため、上段派生をしゃがんでかわしつつ反撃を決めるスキルが必要。課題1はガード後はしゃがみ状態になるほか、距離も離れてしまい反撃が難しい。リーチの長い技を持つキャラを選ぶのが得策だ。課題5・10は特殊構えからの中段と下段の2択を迫ってくる。下段のほうが若干発生が早いので、下段→中段とガードを切り替えよう。



オススメキャラクターはセルバンテス。立ち途中はリーチが長く、しゃがみからの反撃射として最適。

## CHAPTER 33-4 これぞ英雄王の誇り

アルゴルと連戦する難易度の高いミッション。リーチの長い下段に引っかかりやすいのでアスタロスを使い△+△、△+△を連発していくのが有効だ。序盤は投げ受けの精度も高くないため、起き上がりに投げを重ねてもいい。後半は⇒△+△で軸に攻め立てていこう。ガード時は反撃を受けないほか、画面端でヒットさせればリングアウトも可能。相手の攻撃をガードして先に動けたら⇒△+△でカウンターを狙おう。



画面端に追いつめられてしまった場合は⇒△+△or△+△⇒△+△でリングアウトさせて一発逆転を狙え！



# TRIALS

トライアルズ

トライアルズは、襲いくるCPUキャラクターを倒してスコアを稼いでいくモード。  
効率よくスコア倍率を上げていき、ハイスコアを目指そう。

トライアルズモードではCPUキャラクターと戦ってスコアを稼いでいく。ダメージを与えると右下に表示されたスコアが増加し、加算されるスコアの値は「スコア倍率×与えたダメージ」で計算される。スコア倍率は画面下に%表示されており、敵にダメージを与えるとスコア倍率の右側に与えたダメージと、加算されるスコアが続けて表示される。攻撃のヒットなどで増加し、攻撃をくらったりすると減少する。なお、増減したぶんのスコア倍率の値は画面の左下隅に表示される。



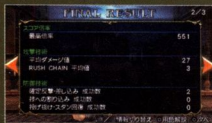
いかにスコア倍率を上げるかがスコア稼げるのポイント。スコア倍率が上がる行動を覚えよう。

※トライアルズモードで解禁される要素はP.206を参照

## トライアルズモードのルールとルート

### ◆TRIALSのルール◆

- 3つのルートの内、ひとつを選んでゲームを開始
- 先にバトルカウントを2本先取すると勝利
- 1バトルのタイムは60秒
- 対戦に負けるか、ルート内の全ステージをクリアすると「FINAL RESULT」で結果が表示される



FINAL RESULTではこれまでの戦績が詳細に表示される。結果を確認して、次の挑戦時に役立てよう。

### TRIAL OF ATTACK

連続技をつなげたときにもっともスコア倍率を稼げるルート。標準的な難易度でCPUキャラクターはさほど強くなく、最大でステージ5を戦う。スコア倍率は最大で1000%まで上昇し、ステージが変わると100%に戻る。ステージ終了時にボーナスポイントあり。



連続技を決めるほどスコア倍率が高くなりハイスコアを稼げるので、攻め続けることが大事なルートだ。

### TRIAL OF DEFENCE

相手の攻撃を防いでから反撃を決めるとスコア倍率が大幅に上昇するルート。難易度は高めで、最大で8ステージまで戦う。スコア倍率は最大で1000%まで上昇し、ステージが変わるとスコア倍率は100%に戻る。ステージ終了時にボーナスポイントあり。



相手の攻撃を空振りさせてから、そのスキに反撃を決めるといった実戦的なテクニックが重要になる。

### ENDLESS TRIAL

ステージ数に制限がなく、敗北するまでCPUキャラクターと戦い続けてスコアを稼ぐルート。難易度はもっとも高く、5ステージごとにボスキャラクターが登場する。なお、スコア倍率の最大値は99999%で、ステージが変わっても継続される。



最大値の増えたスコア倍率を上げつつ、どこまでCPUキャラクターを倒し続けられるかに挑戦するルートだ。

## スコア倍率について

スコア倍率は自分の有利になる行動を取ることで上昇する。この行動は、「攻撃をヒットさせる」、「攻撃をガードする」、「ガードインパクトに成功する」などを指す。攻撃のなかでも浮かせ技やダウン技はスコア倍率が大幅に増加する。逆に「攻撃をくろう」、「攻撃をガードさせるor避けられる」などの行動はスコア倍率が減少する。STAGE RESULTのあるルートでは、ステージクリアで50000入り、残り体力やタイムもスコアに換算される。ほかにも、パーフェクトで80000、ストレート勝利で120000、リングアウトで30000、クリティカルフィニッシュで60000獲得などがある。



CPUキャラクターにバトルを取られるとスコア倍率は100%に戻る。ストレート勝利がハイスコアへの道だ。

ストレート勝利で、かつリングアウト2回で勝利すれば、ROUND RESULTでスコアにそれぞれ120000+30000×2が入る。

## 初級者向けルート「TRIAL OF ATTACK」攻略

「TRIAL OF ATTACK」では、連続技を決めたときにほかのルートよりもスコア倍率が大幅に上昇する。そのため、浮かせ技などから連続技を狙う戦い方がオススメ。この戦法では、まず浮かせ技でスコア倍率が大幅に上昇し、連続技部分でさらにスコア倍率が上昇する。ほかには、浮かせ技やダウン技のスコア倍率の増加量が、連続技の増加量とほぼ同じことを利用し、ダウン技を繰り返す戦法も有効だ。なお、敵出現パターンは決まっており、最初のステージのキャラクターさえ分かれば、残りのステージのキャラクターも判明する。苦手キャラクターがいる場合はリスタートでやり直す方法もある。



吉光の↑↓←→□○△のようなダウンさせる技を繰り返せば、簡単にスコア倍率を上げられる。

CPUキャラクターの動きはそのキャラクターの性格に関係。例えば、「RUN多用」の性格なら横斬りが決まりやすい。

### 「TRIAL OF ATTACK」敵出現パターン

	ステージ1		ステージ2		ステージ3		ステージ4		ステージ5	
	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格
パターン1	リザードマン	暴れ	クレイトス	暴れ	ヴォルド	RUN多用	ダンビエール	RUN多用	ナイトメア	暴れ
パターン2	カサンドラ	接近戦	クレイトス	暴れ	ソフィーティア	ガード重視	ダンビエール	RUN多用	ジークフリート	暴れ
パターン3	ソフィーティア	接近戦	クレイトス	暴れ	ティラ	ガード重視	ダンビエール	RUN多用	ナイトメア	暴れ
パターン4	タキ	接近戦	クレイトス	暴れ	御剣	ガード	ダンビエール	RUN多用	ジークフリート	暴れ
パターン5	キリク	暴れ	クレイトス	暴れ	シャンファ	インパクト重視	ダンビエール	RUN多用	ナイトメア	暴れ
パターン6	アイヴィー	暴れ	クレイトス	暴れ	セルバンテス	RUN多用	ダンビエール	RUN多用	ジークフリート	暴れ
パターン7	タリム	暴れ	クレイトス	暴れ	ユンスン	ガード重視	ダンビエール	RUN多用	ナイトメア	暴れ
パターン8	雪華	接近戦	ダンビエール	接近戦	エイミ	ガード	クレイトス	差し込み	ジークフリート	暴れ
パターン9	ラファエル	暴れ	ダンビエール	接近戦	吉光	ガード	クレイトス	差し込み	ナイトメア	暴れ
パターン10	ヒルダ	暴れ	ダンビエール	接近戦	カサンドラ	インパクト	クレイトス	差し込み	ジークフリート	暴れ
パターン11	ロック	接近戦	ダンビエール	接近戦	アスタロス	インパクト	クレイトス	差し込み	ナイトメア	暴れ
パターン12	ユンスン	暴れ	ダンビエール	接近戦	ソフ・ミナ	ガード重視	クレイトス	差し込み	ジークフリート	暴れ
パターン13	キリク	暴れ	ダンビエール	接近戦	マキシ	ガード重視	クレイトス	差し込み	ナイトメア	暴れ
パターン14	タリム	接近戦	ダンビエール	接近戦	ザサラメル	ガード	クレイトス	差し込み	ジークフリート	暴れ



## 中級者向けルート「TRIAL OF DEFENCE」攻略

「TRIAL OF DEFENCE」は、防衛行動からの反撃でスコア倍率が大幅に上昇する。攻撃をガードしたあとに相手の攻撃のスキに反撃する「確定反撃」、攻撃が出る前に相手の技を潰す「割り込み」、相手の攻撃を空振りさせてそのスキに攻撃する「差し込み」が狙うべき行動だ。これらが成功すると、スコア倍率の右側に行動の名称が表示される。また、ガードインパクトに成功しても大幅にスコア倍率が上昇するので積極的に狙っていい。



ステージ6に出てくるクレイトスの「割り込み」や「差し込み」は積極的に狙ってほしい。

### 「TRIAL OF DEFENCE」敵出現パターン

	ステージ1		ステージ2		ステージ3		ステージ4	
	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格
パターン1	タキ	接近戦	御剣	RUN多用	ダンビエール	接近戦	ロック	接近戦
パターン2	タリム	差し込み狙い	ソン・ミナ	襲れ	ダンビエール	接近戦	雪華	大襲れ
パターン3	キリク	襲れ	マキシ	RUN多用	ダンビエール	接近戦	シャンファ	差し込み狙い
パターン4	カサンドラ	接近戦	アスタロス	インパクト狙い	ダンビエール	接近戦	ティラ	RUN多用
パターン5	アイヴィー	ガード崩し狙い	ラファエル	大襲れ	ダンビエール	接近戦	エイミ	インパクト狙い
パターン6	ヒルダ	襲れ	リザードマン	接近戦	ダンビエール	接近戦	タキ	RUN多用
	ステージ5		ステージ6		ステージ7		ステージ8	
	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格	キャラクター	CPU性格
パターン1	吉光	RUN多用	クレイトス	襲れ	ナイトメア	接近戦	アルゴル	レジェンド
パターン2	ユンソン	大襲れ	クレイトス	襲れ	ジークフリート	接近戦	アルゴル	レジェンド
パターン3	ザサラメール	大襲れ	クレイトス	襲れ	ナイトメア	接近戦	アルゴル	レジェンド
パターン4	ソフィーティア	ガード重視	クレイトス	襲れ	ジークフリート	接近戦	アルゴル	レジェンド
パターン5	セルバンテス	襲れ	クレイトス	襲れ	ナイトメア	接近戦	アルゴル	レジェンド
パターン6	ヴォルド	接近戦	クレイトス	襲れ	ジークフリート	接近戦	アルゴル	レジェンド

## 上級者向けルート「ENDLESS TRIAL」攻略

このルートでは、ROUND RESULTでスコアを稼げない代わりにスコア倍率の最大値が大きく増加する。CPUキャラクターに負けるまで戦い続けることができ、ステージ70まで進むとステージ1に戻ってループする。CPUキャラクターにバトルを取得されるとスコア倍率が100%に戻ってしまうため、バトルを取られないようにスコア倍率を上げてスコアを稼ぐ。



CPUキャラクターにバトルを奪取されないように戦うことが重要。スコア倍率を高く保ちながら戦う。

### VS ボスキャラクター

ENDLESSでは通常はオリジナルキャラクターが敵として出現するが、5ステージごとにレギュラーキャラクターがボスとして登場する。難易度も高いので気を引き締めてかかろう。



ボスキャラクターのCPU性格は攻守にスキのないタイプのレジェンド。高威力の攻撃を次々に繰り出してくる。

### 「ENDLESS TRIAL」ボス出現パターン

	出現ステージ	キャラクター	CPU性格
ボスキャラ	5	カサンドラ	レジェンド
	10	ヒルダ	レジェンド
	15	ダンビエール	レジェンド
	20	クレイトス	レジェンド
	25	御剣	レジェンド
	30	ナイトメア	レジェンド
	35	アイヴィー	レジェンド
	40	ジークフリート	レジェンド
	45	セルバンテス	レジェンド
	50	アルゴル	レジェンド
	55	ラファエル	レジェンド
	60	エイミ	レジェンド
	65	ザサラメール	レジェンド
	70	ソフィーティア	レジェンド

「ENDLESS TRIAL」 通常敵出現パターン

ステージ	キャラクター名	スタイル	CPU性格	ステージ	キャラクター名	スタイル	CPU性格
ステージ 1~4	SOUKAKU	御剣	素人	ステージ 36~39	SOUKAKU	御剣	ガード崩し強い
	SIZUKU	タキ	素人		KHAIDU	マキシ	逃げ重視
	HESTIA	ソフィーティア	接近戦		ALASTOR	ザサラメル	ガードあるのみ
	YASHA	ヴォルド	ガード重視		BISON	ロック	ガード重視
	PIETRO	アイヴィー	逃げ重視		BLAZE	キリク	インバクト強い
	SAKI	ヒルダ	RUN多用		TATSU	吉光	ガード崩し強い
	AGNOS	ジークフリート	接近戦		MORGAN	セルバンテス	ガード崩し強い
	BLAZE	キリク	ガード重視		SHADOW	ユンスン	ガードあるのみ
	TIGER	シャンファ	ガード重視		KARL	ダンビエール	接近戦
	KIZAM	アスタロス	暴れ		PRIM	ラファエル	ガード重視
ステージ 6~9	SKULL	ナイトメア	見習い	YASHA	ヴォルド	ガード重視	
	CROOK	ダンビエール	素人	DANTE	リザードマン	おどける人	
	ALPHALT	ラファエル	インバクト強い	KALI	ザサラメル	接近戦	
	DANTE	リザードマン	ガード崩し強い	LORETTA	雪華	ガード重視	
	KINU	雪華	逃げ重視	KIZAM	アスタロス	暴れ	
	MALACHITE	ティラ	ガードあるのみ	ADDIN	セルバンテス	逃げ重視	
	YUFENF	ザサラメル	インバクト強い	SKULL	ナイトメア	ガードあるのみ	
	SHADOW	ユンスン	差し込み強い	LILU	アイヴィー	ガード重視	
	NAGI	ソン・ミナ	ガード崩し強い	NORNEN	ロック	インバクト強い	
	ABIRA	セルバンテス	大暴れ	GOEMON	吉光	ガード崩し強い	
ステージ 11~14	KHAIDU	マキシ	素人	ステージ 46~49	ULKA	キリク	逃げ重視
	ERIS	カサンドラ	ガード重視		E N N A	シャンファ	ガードあるのみ
	ASTRAIA	エイミ	ガード重視		RYOUGA	御剣	ガード重視
	JEAN	ヴォルド	RUN多用		GAIUS	ソフィーティア	インバクト強い
	TATSU	吉光	素人		KING	ラファエル	ガード崩し強い
	FAY	タリム	接近戦		HELIOS	ジークフリート	ガード崩し強い
	BISON	ロック	ガード重視		JAEGER	ヒルダ	おどける人
	NEEDLE	エイミ	暴れ		CRIMSON	カサンドラ	接近戦
	D.GHOST	ティラ	差し込み強い		NEZUMI	ダンビエール	ガード重視
	ARTHUR	御剣	接近戦		HANZOU	タキ	ガードあるのみ
ステージ 16~19	GALLANT	ジークフリート	おどける人	REYVOLK	マキシ	ガード重視	
	CERTIS	シャンファ	インバクト強い	ALICIA	ロック	接近戦	
	ULKA	キリク	ガード崩し強い	CLAIRE	タリム	ガード重視	
	CLAIRE	タリム	逃げ重視	JEAN	ヴォルド	暴れ	
	CRIMSON	カサンドラ	ガードあるのみ	VERMILION	アイヴィー	ガードあるのみ	
	LORETTA	雪華	ガード重視	LYDIA	ヒルダ	差し込み強い	
	KING	ラファエル	インバクト強い	AGNOS	ジークフリート	RUN多用	
	JAEGER	ヒルダ	ガード崩し強い	BLAZE	キリク	インバクト強い	
	NEZUMI	ダンビエール	ガード崩しあるのみ	NEEDLE	エイミ	ガード崩し強い	
	VERMILION	アイヴィー	ガード崩し強い	HELERIDES	アスタロス	逃げ重視	
ステージ 21~24	CASH	ヴォルド	接近戦	ステージ 56~59	ZAIN	ナイトメア	ガードあるのみ
	ALICIA	ロック	ガード重視		CROOK	ダンビエール	ガード重視
	ARAE	ダンビエール	ガード重視		ALPHALT	ラファエル	インバクト強い
	ORUKS	リザードマン	おどける人		ORUKS	リザードマン	ガード崩し強い
	RYOUGA	御剣	接近戦		KINU	雪華	ガード崩し強い
	GOEMON	吉光	ガード重視		D.GHOST	ティラ	ガードあるのみ
	KALI	ザサラメル	暴れ		YUFENF	ザサラメル	接近戦
	HELERIDES	アスタロス	インバクト強い		MARID	ユンスン	ガード重視
	ZAIN	ナイトメア	ガードあるのみ		DRAGON	ソン・ミナ	逃げ重視
	ADDIN	セルバンテス	暴れ		ABIRA	セルバンテス	おどける人
ステージ 26~29	LILU	アイヴィー	インバクト強い	ステージ 61~64	KHAIDU	マキシ	接近戦
	E N N A	シャンファ	ガード崩し強い		ERIS	カサンドラ	ガード重視
	MACCOI	エイミ	逃げ重視		ASTRAIA	エイミ	暴れ
	REYVOLK	マキシ	ガードあるのみ		YASHA	ヴォルド	大暴れ
	HANZOU	タキ	ガード重視		TATSU	吉光	ガードあるのみ
	GAIUS	ソフィーティア	インバクト強い		FAY	タリム	RUN多用
	LYDIA	ヒルダ	ガード崩し強い		BISON	ロック	インバクト強い
	HANK	ヴォルド	インバクト強い		MACCOI	エイミ	ガード崩し強い
	DRAGON	ソン・ミナ	おどける人		MALACHITE	ティラ	逃げ重視
	MARID	ユンスン	接近戦		ULKA	キリク	ガードあるのみ
ステージ 31~34	HESTIA	ソフィーティア	ガード重視	ステージ 66~70	LILU	アイヴィー	ガード重視
	SAKI	ヒルダ	ガードあるのみ		JAEGER	ヒルダ	インバクト強い
	TIGER	シャンファ	ガード重視		NEZUMI	ダンビエール	ガード崩し強い
	NAGI	ソン・ミナ	接近戦		DANTE	リザードマン	大暴れ
	ERIS	カサンドラ	ガード重視		SOUKAKU	御剣	インバクト強い
	FAY	タリム	暴れ		GOEMON	吉光	ガード崩し強い
	KINU	雪華	ガード重視		KALI	ザサラメル	逃げ重視
	ELISE	ティラ	ガードあるのみ		KIZAM	アスタロス	ガードあるのみ
	SIZUKU	タキ	おどける人		SKULL	ナイトメア	RUN多用
	ASTRAIA	エイミ	インバクト強い		ADDIN	セルバンテス	接近戦



# DATA

## データ

全28人のキャラクターの技名称やコマンド、ダメージを網羅する技データに加え、入手可能なすべてのパーツの入手方法を掲載。自分だけのオリジナルキャラクターを創造せよ!



# パーツデータ

## パーツデータの見方



女性顔 1 ②  
最初からリリース

③

- ① **パーツのアイコン**：パーツのグラフィック
- ② **パーツ名**：パーツの名称
- ③ **入手条件**：パーツの入手条件

## パーツインデックス

	女性用パーツ	男性用パーツ
顔	P.154	P.161
髪型	P.154	P.161
地肌着	P.155	P.161
顔部	P.155	P.162
胴体	P.156	P.163
肩当	P.157	P.163
腕部	P.157	P.163
腰部	P.158	P.164
脚部	P.158	P.164
特殊 1	P.159	P.165
特殊 2	P.160	P.166

女性用パーツ：髪型	<b>ワンレンクスبوب</b> 最初からリリース	<b>巫女様ヘア</b> 最初からリリース	<b>冠冠</b> 最初からリリース
女性顔 1	<b>リースヘア</b> 最初からリリース	<b>ボニーテール</b> 最初からリリース	<b>侍結び</b> 最初からリリース
女性顔 2	<b>ジオメトリックショート</b> 最初からリリース	<b>クールミディアム</b> 最初からリリース	<b>一重刈り</b> 最初からリリース
女性顔 3	<b>ツインテール</b> 最初からリリース	<b>フェアリーテイル</b> 最初からリリース	<b>中巻結び</b> 最初からリリース
女性顔 4	<b>文金高島田</b> 最初からリリース	<b>アンバランススタイル</b> 最初からリリース	<b>ザンバラ</b> 最初からリリース
女性顔 5	<b>コーンロウ</b> 最初からリリース	<b>ロングヘア</b> 最初からリリース	<b>ワイルドショート</b> 最初からリリース
女性顔 6	<b>ブレイズ</b> 最初からリリース	<b>ツイストブロード</b> 最初からリリース	<b>ショートボニー</b> 最初からリリース
女性顔 7	<b>アフロ</b> 最初からリリース	<b>サイドアップ</b> 最初からリリース	<b>スイングミディ</b> 最初からリリース
女性顔 8	<b>ニツスティッチ</b> 最初からリリース	<b>パレットスホワイト</b> 最初からリリース	<b>プリンセスロング</b> 最初からリリース
女性用パーツ：髪型	<b>マッシュ</b> 最初からリリース	<b>フォークテイル</b> 最初からリリース	<b>猫みみつ編み</b> 最初からリリース
ショートبوب	<b>ツインロール</b> 最初からリリース	<b>ナチュラルアップ</b> 最初からリリース	<b>ロングブレイド</b> 最初からリリース



<p><b>女性用パーツ：地肌着</b></p> <p><b>地肌着</b></p>	<p>不忍の衣 最初からリリース</p>	<p>シーフバンドナ 最初からリリース</p>	<p>猫みみカチューシャ 最初からリリース</p>
<p>下着(装備なし) 最初からリリース</p>	<p>ブルマ クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放</p>	<p>チロリアンハット ガンレットモードで通算 5 までクリア or 名声を 10 個解放</p>	<p>ティアラ クイックマッチで通算 10 勝 or 名声を 45 個解放</p>
<p>レザースーツ クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を 10 個解放</p>	<p><b>女性用パーツ：顔部</b></p> <p><b>顔部</b></p>	<p>ウッチハット トライアルズモード(ENDLESS TRIAL)で連続で 10 人に勝利 or 名声を 30 個解放</p>	<p>女忍の鉢巻 最初からリリース</p>
<p>チェインメイル 最初からリリース</p>	<p>僧侶の頭巾 最初からリリース</p>	<p>エミネントブリスト 最初からリリース</p>	<p>ブルゴネット 最初からリリース</p>
<p>ノースリーブタイツ 最初からリリース</p>	<p>孔天装幀 最初からリリース</p>	<p>管笠 最初からリリース</p>	<p>豹ノ肩庇 最初からリリース</p>
<p>スケルトンタイツ 最初からリリース</p>	<p>フェザーベレー 最初からリリース</p>	<p>巾子冠 最初からリリース</p>	<p>バイキングヘルム 最初からリリース</p>
<p>フルレギンス 最初からリリース</p>	<p>キャブリース 最初からリリース</p>	<p>ソルジャーズハット 最初からリリース</p>	<p>鬼百合装束(完) クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放</p>
<p>戦乙女のタイツ 最初からリリース</p>	<p>進化帽 最初からリリース</p>	<p>中華帽 最初からリリース</p>	<p>バステトヴィザード 最初からリリース</p>
<p>しましまふく 最初からリリース</p>	<p>ヘッドドレス 最初からリリース</p>	<p>ベースボールキャップ 最初からリリース</p>	<p>ホルスヴィザード 最初からリリース</p>
<p>狩人の肌着 最初からリリース</p>	<p>ラビンクレスト 最初からリリース</p>	<p>ターバン 最初からリリース</p>	<p>紅蓮の兜 最初からリリース</p>
<p>風仙の肌布 最初からリリース</p>	<p>ホワイトプリム 最初からリリース</p>	<p>三度笠 最初からリリース</p>	<p>猛虎戎衣(完) 最初からリリース</p>
<p>女忍の巻き布 最初からリリース</p>	<p>サンタ帽 クイックマッチで通算 5 勝 or 名声を 30 個解放</p>	<p>暴骨者の帽子 最初からリリース</p>	<p>呪骨霊記(頭飾り) 最初からリリース</p>
<p>麗人の秘装束 最初からリリース</p>	<p>アーミーベレー 最初からリリース</p>	<p>志士の頭巾 最初からリリース</p>	<p>モコにゃーヘッド いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放</p>
<p>雪梅の肌着 最初からリリース</p>	<p>ハンチング帽 最初からリリース</p>	<p>ねじり鉢巻き 最初からリリース</p>	<p>鷹ヘッド いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放</p>
<p>狐姫の刺青 最初からリリース</p>	<p>ハート付きチアスキャップ クイックマッチで通算 10 勝 or 名声を 45 個解放</p>	<p>ブレッドバンド 最初からリリース</p>	<p>狼ヘッド いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放</p>
<p>武人の証 最初からリリース</p>	<p>カエル帽子 最初からリリース</p>	<p>鹿鉢盂 最初からリリース</p>	<p>牛ヘッド いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放</p>
<p>パニースーツ クイックマッチで通算 200 勝 or 名声を 49 個解放</p>	<p>ネズミ耳 最初からリリース</p>	<p>グリムホーン 最初からリリース</p>	<p>賢ヘッド いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放</p>
<p>ボクサーパンツ 最初からリリース</p>	<p>風輪の帽子 最初からリリース</p>	<p>風仙の飾り冠 最初からリリース</p>	<p>告死鳥の帽子 最初からリリース</p>
<p>羅文ボクサーパンツ 最初からリリース</p>	<p>ブルーミッジ 最初からリリース</p>	<p>戦乙女のヘアバンド 最初からリリース</p>	<p>勇者の角兜 トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)を 9 ラウンドでクリア or 名声を 25 個解放</p>

 ナースキャップ クイックマッチで通算 10 勝 or 名声を 45 個解放	 剛白顔 最初からリリース	 密偵の覆面 最初からリリース	 デモニックギア クイックマッチですべての キャラを使用して勝利 or 名 声を 48 個解放
 デーモンヘッド 最初からリリース	 マスクドペイン 最初からリリース	 狐面 最初からリリース	 守護者の胸当て 最初からリリース
 コック帽 最初からリリース	 悪人のヘルメット 最初からリリース	 天狗面 クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放	 凶暴の志骨 最初からリリース
 風中隠帽 最初からリリース	 鉄仮面 最初からリリース	 オカメの面 最初からリリース	 執行人の胸当て 最初からリリース
 乳母 トライアルズモード (TRIAL OF ATTACK) を S ランクで クリア or 名声を 25 個解放	 悪人の道徳頭 最初からリリース	 京劇面 最初からリリース	 悪人の胸当て 最初からリリース
 ウサ耳カチューシャ クイックマッチで通算 200 勝 or 名声を 49 個解放	 虚無僧 クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放	 鬼神面 最初からリリース	 正義士の胸当て 最初からリリース
 マラカイ 最初からリリース	 藤鞘石 最初からリリース	 般若面 最初からリリース	 英雄王の胸当て 最初からリリース
 混棒手ぬぐい 最初からリリース	 コリント式兜 トライアルズモード (TRIAL OF ATTACK) を S ランクで クリア or 名声を 25 個解放	<b>女性用(パーツ)：胸体</b>	
 山伏頭巾 最初からリリース	 烏帽子 最初からリリース	 薄巻き胸当て 最初からリリース	 女忍の胸当て 最初からリリース
 王冠 クイックマッチで通算 10 勝 or 名声を 45 個解放	 執行者の頭巾 最初からリリース	 鬼百合装束 (胸) クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放	 定数装束 最初からリリース
 姫王の兜 最初からリリース	 凶暴の兜 最初からリリース	 呪骨装束 (胸) 最初からリリース	 レザーチュニック 最初からリリース
 女神の兜 最初からリリース	 執行人のマスク 最初からリリース	 女神の祝福 トライアルズモード (TRIAL OF ATTACK) を S ランクで クリア or 名声を 25 個解放	 クロスチュニック 最初からリリース
 パニーカチューシャ クイックマッチで通算 200 勝 or 名声を 49 個解放	 三浦六骨 最初からリリース	 邪悪百羽 (胸) クイックマッチですべての キャラを使用して勝利 or 名 声を 49 個解放	 折衝師の服 最初からリリース
 悪魔 最初からリリース	 悪人のマスク 最初からリリース	 足軽の装束 最初からリリース	 レディースクロス 最初からリリース
 海魔の兜 最初からリリース	 勇者の鉢金 最初からリリース	 姫王の胸当て 最初からリリース	 証言旗袍 最初からリリース
 邪竜骨盤 (兜) 最初からリリース	 黒破頭巾 最初からリリース	 女神の胸当て 最初からリリース	 タイトシャツ 最初からリリース
 バレルヘルム 最初からリリース	 仙人帽 最初からリリース	 勇士の胸当て 最初からリリース	 進化服 最初からリリース
 レザーマスク 最初からリリース	 頭巾 クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放	 アーキレススーツ 最初からリリース	 籠籠旗袍 最初からリリース
 悪魔の覆面 最初からリリース	 スカルヘルム クイックマッチですべての キャラを使用して勝利 or 名 声を 48 個解放	 鉄甲半背 (胸) 最初からリリース	 膚の羞物 最初からリリース



 魔導陣羽織 最初からリリース	 告死鳥の面 最初からリリース	<b>女性用パーツ：肩当</b> <b>肩当</b>	 執行人の肩当て 最初からリリース
 フリルクロス 最初からリリース	 ショートワンピース 最初からリリース	 パニッシュショルダー 最初からリリース	 正騎士の胸甲 最初からリリース
 猛虎皮衣(内着) 最初からリリース	 ショート丈のシャツ 最初からリリース	 繙縛 最初からリリース	 狂魔の胸甲 最初からリリース
 ワンダージャケット 最初からリリース	 女神の聖衣 最初からリリース	 猛虎の肩当て 最初からリリース	 英雄王の胸飾 最初からリリース
 盗賊陣のジャケット 最初からリリース	 華音の上衣 最初からリリース	 魂百合鎖束(袖籠) クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放	 死神の肩当て 最初からリリース
 ブレザー 最初からリリース	 華音の袂束 最初からリリース	 邪魂百刺(肩) クイックマッチですべての キャラを使用して勝利 or 名 声を 49 個解放	 守護者の肩当て 最初からリリース
 ニットベスト 最初からリリース	 魔輪の胸衣 最初からリリース	 ハニーウィング 最初からリリース	 凶夢の肩当て トライアルモード(TRIAL OF DEFENSE)を S ランク でクリア or 名声を 25 個解放
 水兵服 クリエイションモードで作 成可能枠をすべて使う or 名 声を 10 個解放	 フリルドレーブ 最初からリリース	 女忍の肩当て 最初からリリース	<b>女性用パーツ：腕部</b> <b>腕部</b>
 フライトジャケット ガントレットモードをチャ プター 20 までクリア or 名 声を 45 個解放	 魔乙女の胸衣 最初からリリース	 魔王の肩飾 最初からリリース	 淫蛇の腕輪 最初からリリース
 水兵服 クイックマッチで通算 10 勝 or 名声を 45 個解放	 魔乙女のジャケット 最初からリリース	 女神の肩当て 最初からリリース	 邪魂百刺(小手) クイックマッチですべての キャラを使用して勝利 or 名 声を 49 個解放
 フリルエプロン ガントレットモードをチャ プター 20 までクリア or 名 声を 45 個解放	 魔王のドレス 最初からリリース	 魔乙女の肩当て 最初からリリース	 淫蛇の腕輪 最初からリリース
 バロークロス 最初からリリース	 風仙の上衣 最初からリリース	 ウォーロードショルダー 最初からリリース	 魔音の腕籠 最初からリリース
 サンタワンピース クイックマッチで通算 5 勝 or 名声を 30 個解放	 仔魔のチュニック 最初からリリース	 魔音の腕籠 最初からリリース	 女忍の手籠 最初からリリース
 モコにゃースーツ いずれかのキャラクターの 武器をすべて揃える or 名 声を 40 個解放	 フリルシャツ ガントレットモードをチャ プター 20 までクリア or 名 声を 45 個解放	 鉄甲冑(腕) 最初からリリース	 魔王の腕籠 最初からリリース
 女忍の胸衣 最初からリリース	 レザージャケット 最初からリリース	 デモンクショルダー クイックマッチですべての キャラを使用して勝利 or 名 声を 48 個解放	 女神の小手 最初からリリース
 風仙の乳衣 最初からリリース	 流浪人の羽織 最初からリリース	 悪魔者の肩当て 最初からリリース	 女神の腕輪 最初からリリース
 ノーブルジャケット 最初からリリース	 死神の腕籠 最初からリリース	 悪人の肩当て 最初からリリース	 アーケレスアーム 最初からリリース
 密偵の籠 最初からリリース	 羅紋の胸衣 最初からリリース	 阿修羅の肩当て 最初からリリース	 仔魔のミトン 最初からリリース
 夜光蝶のドレス 最初からリリース	 志士の胸籠 最初からリリース	 執行人の胸甲 最初からリリース	 鉄甲冑(小手) 最初からリリース












 最初からリリース	 クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放	<b>女性用パーツ：顔部</b> <b>腰部</b>	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 ガントレットモードをチャプター 5 までクリア or 名声を 10 個解放	 トライアットモード(ENDESS TRIAL)で連続で 10 人に勝利 or 名声を 30 個解放	 ガントレットモードをチャプター 20 までクリア or 名声を 45 個解放
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 クイックマッチで通算 5 勝 or 名声を 30 個解放	 最初からリリース	<b>女性用パーツ：脚部</b> <b>脚部</b>
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 クイックマッチで通算 5 勝 or 名声を 30 個解放	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース



 最初からリリース	 最初からリリース	 トライアルズモード(TRIAL OF DEFENSE)をSランクでクリア or 名声を25個解放	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	<b>女性用パーツ：特殊 1</b> <b>特殊 1</b>
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25個解放
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25個解放
 最初からリリース	 最初からリリース	 トライアルズモード(ENDLESS TRIAL)で連続で10人に勝利 or 名声を30個解放	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 トライアルズモード(ENDLESS TRIAL)で連続で10人に勝利 or 名声を30個解放
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を49個解放	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を10個解放	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 クイックマッチで連続5勝 or 名声を30個解放	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 ガントレットモードをチャプター20までクリア or 名声を45個解放
 最初からリリース	 最初からリリース	 クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を10個解放	 クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を10個解放
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース
 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース	 最初からリリース

 <b>チョーカー</b> クイックマッチで通算 200 勝 or 名声を 49 個解放	 <b>ビエロ (左)</b> 最初からリリース	 <b>ビュアリング</b> トライアルモード(ENDLESS TRIAL)で連続で 10 人に勝利 or 名声を 30 個解放	 <b>モノクル (右)</b> 最初からリリース
 <b>肩付きチョーカー</b> 最初からリリース	 <b>からくり人形 (左)</b> 最初からリリース	 <b>ホルト (右)</b> 最初からリリース	 <b>モノクル (左)</b> 最初からリリース
 <b>狂気のチョーカー</b> 最初からリリース	 <b>オウム (左)</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放	 <b>女神の羽飾り</b> 最初からリリース	 <b>花束 (右)</b> 最初からリリース
 <b>朱玉の首飾り</b> 最初からリリース	 <b>キャンノン</b> 最初からリリース	 <b>涼鳥の花飾り</b> 最初からリリース	 <b>チェロ (右)</b> クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放
 <b>守護者のネックレス</b> 最初からリリース	 <b>ワイルドキャット (左)</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放	 <b>黒乙女のリボン</b> ガントレットモードをチャプター 20 までクリア or 名声を 45 個解放	 <b>ビエロ (右)</b> 最初からリリース
 <b>執行人の首輪</b> 最初からリリース	 <b>メイルキャット (左)</b> 最初からリリース	 <b>骸骨のヘアピン (右)</b> 最初からリリース	 <b>からくり人形 (右)</b> 最初からリリース
 <b>数珠</b> クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放	 <b>カンテラ (左)</b> 最初からリリース	 <b>ハートのヘアピン (右)</b> 最初からリリース	 <b>オウム (右)</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放
 <b>琉球首飾</b> 最初からリリース	 <b>爆弾 (左)</b> 最初からリリース	 <b>花のヘアピン (右)</b> 最初からリリース	 <b>ワイルドキャット (右)</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放
 <b>守護者の首飾</b> 最初からリリース	 <b>害物 (左)</b> 最初からリリース	 <b>お礼</b> 最初からリリース	 <b>メイルキャット (右)</b> 最初からリリース
 <b>フェザーファー</b> トライアルモード(ENDLESS TRIAL)で連続で 10 人に勝利 or 名声を 30 個解放	 <b>踊り下駄 (左)</b> 最初からリリース	 <b>オペラマスク</b> 最初からリリース	 <b>カンテラ (右)</b> 最初からリリース
 <b>フェアリーウィング</b> 最初からリリース	 <b>トカゲのしっぽ</b> 最初からリリース	 <b>盲目のマスク</b> 最初からリリース	 <b>爆弾 (右)</b> 最初からリリース
 <b>黒いマント</b> 最初からリリース	 <b>ネコのしっぽ</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を 40 個解放	 <b>マスカレード</b> 最初からリリース	 <b>害物 (右)</b> 最初からリリース
 <b>ウィッチマント</b> トライアルモード(ENDLESS TRIAL)で連続で 10 人に勝利 or 名声を 30 個解放	 <b>アライグマのしっぽ</b> 最初からリリース	 <b>シーフマスク</b> 最初からリリース	 <b>踊り下駄 (右)</b> 最初からリリース
 <b>黒の服しのぎ</b> 最初からリリース	<b>女性用パーツ：特殊 2</b>		 <b>紅糸縞刺繍</b> 最初からリリース
 <b>特殊 2</b> 最初からリリース	 <b>災厄の角</b> トライアルモード(TRIAL OF ATTACK)を S ランクでクリア or 名声を 25 個解放	 <b>マッドアイパッチ</b> 最初からリリース	 <b>ウォリアーパンツ</b> 最初からリリース
 <b>リュック</b> クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放	 <b>ビスバスホーン</b> トライアルモード(TRIAL OF ATTACK)を S ランクでクリア or 名声を 25 個解放	 <b>アイパッチ</b> トライアルモード(TRIAL OF ATTACK)を S ランクでクリア or 名声を 25 個解放	 <b>人肉抱合 (特殊)</b> クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 個解放
 <b>学生カバン</b> クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放	 <b>ロングホーン</b> トライアルモード(TRIAL OF ATTACK)を S ランクでクリア or 名声を 25 個解放	 <b>黒縁眼鏡</b> クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放	 <b>守護者の腰甲</b> 最初からリリース
 <b>花束 (左)</b> 最初からリリース	 <b>二本首</b> 最初からリリース	 <b>ナイロールグラス</b> 最初からリリース	 <b>死神の鎚</b> 最初からリリース
 <b>チェロ (左)</b> クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を 10 個解放	 <b>一角</b> 最初からリリース	 <b>セルフレームグラス</b> 最初からリリース	 <b>阿修羅の頭飾</b> 最初からリリース



 剣闘士のベルト 最初からリリース	<b>男性用パーツ：顔</b> <b>顔</b>	 センター分け 最初からリリース	 ニツスティッチ 最初からリリース
 脱骨盡記(腰) 最初からリリース	 男性顔 1 最初からリリース	 侍結び 最初からリリース	 琉球リーゼント 最初からリリース
 邪顔百斬(腰) クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を 49 個解放	 男性顔 2 最初からリリース	 一層刈り 最初からリリース	 ナチュラルミディアム 最初からリリース
 海百合装束(腰) クイックマッチで過算 50 勝 or 名声を 48 個解放	 男性顔 3 最初からリリース	 中華結び 最初からリリース	 バーニングヘア 最初からリリース
 帝王の腰巻 最初からリリース	 男性顔 4 最初からリリース	 ザンバラ 最初からリリース	 ミディアンカット 最初からリリース
 女神の腰巻 最初からリリース	 男性顔 5 最初からリリース	 ワイルドショット 最初からリリース	<b>男性用パーツ：地肌着</b> <b>地肌着</b>
 仔猫のサッシュ 最初からリリース	 男性顔 6 最初からリリース	 ブチアフロ 最初からリリース	 下着(装備なし) 最初からリリース
 鉄鉄甲冑(腰) 最初からリリース	 男性顔 7 最初からリリース	 野獣スタイル 最初からリリース	 チェインメイル 最初からリリース
 ウォーロードベルト 最初からリリース	 男性顔 8 最初からリリース	 百日ヘア 最初からリリース	 守護の刺青 最初からリリース
 暴君者の腰巻 最初からリリース	 男性顔 9 最初からリリース	 弁髪 最初からリリース	 飛龍の刺青 最初からリリース
 執行人の腰巻 最初からリリース	 男性顔 10 最初からリリース	 流浪人の髪髻 最初からリリース	 執行人の腰巻 最初からリリース
 凶夢の腰巻 最初からリリース	 男性顔 11 最初からリリース	 ロングストレート 最初からリリース	 暴君者のタイツ 最初からリリース
 執行人のベルト 最初からリリース	 男性顔 12 最初からリリース	 ショート(くせ毛) 最初からリリース	 ふんどし ガントレットモードをチャプター5までクリア or 名声を 10 個解放
 正騎士の腰巻 最初からリリース	 男性顔 13 最初からリリース	 ショートボブ 最初からリリース	 勇者の疋 ガントレットモードをチャプター5までクリア or 名声を 10 個解放
 英雄王の腰巻 最初からリリース	<b>男性用パーツ：髪型</b> <b>髪型</b>	 ワンレングスボブ 最初からリリース	 ポクサーパンツ 最初からリリース
 番人の腰巻 最初からリリース	 七三分け 最初からリリース	 ジオメトリックショート 最初からリリース	 諒文ポクサーパンツ 最初からリリース
 勇者の腰巻 最初からリリース	 ちょんまげ 最初からリリース	 ゴーンロウ 最初からリリース	 剣闘士の腰巻 最初からリリース
 ショートエフロン 最初からリリース	 冠 最初からリリース	 プレイズ 最初からリリース	 不忍の衣 最初からリリース
	 はげ上がり 最初からリリース	 アフロ 最初からリリース	 悪魔のタイツ 最初からリリース

<b>男性用パーツ：頭部</b> <b>頭部</b>	 <b>バレルヘルム</b> 最初からリリース	 <b>僧侶の頭巾</b> 最初からリリース	 <b>コック帽</b> 最初からリリース
 <b>チロリアンハット</b> ガントレットモードをチャプター5までクリア or 名声を10個解放	 <b>狂夢の兜</b> トライアルズモード(TRIAL OF DEFENSE)をSランクでクリア or 名声を25個解放	 <b>孔天頭巾</b> 最初からリリース	 <b>乳母</b> トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25個解放
 <b>ウィザードハット</b> トライアルズモード(ENDLESS TRIAL)で連続で10人に勝利 or 名声を30個解放	 <b>レザーマスク</b> 最初からリリース	 <b>フルゴネット</b> 最初からリリース	 <b>ウサ耳カチューシャ</b> クイックマッチで通算200勝 or 名声を49個解放
 <b>簪</b> 最初からリリース	 <b>悪魔の覆面</b> 最初からリリース	 <b>黒ノ鹿鹿</b> 最初からリリース	 <b>マラカイ</b> 最初からリリース
 <b>巾子冠</b> 最初からリリース	 <b>剣白纏</b> 最初からリリース	 <b>バイキングヘルム</b> 最初からリリース	 <b>黒中華帽</b> 最初からリリース
 <b>ソルジャーズハット</b> 最初からリリース	 <b>マスクドベイン</b> 最初からリリース	 <b>雍百合鎖束(死)</b> クイックマッチで通算50勝 or 名声を48個解放	 <b>泥棒手ぬぐい</b> 最初からリリース
 <b>中華帽</b> 最初からリリース	 <b>悪人のヘルメット</b> 最初からリリース	 <b>ホルズヴィザード</b> 最初からリリース	 <b>山伏頭巾</b> 最初からリリース
 <b>ベースボールキャップ</b> 最初からリリース	 <b>鉄仮面</b> 最初からリリース	 <b>紅蓮の兜</b> 最初からリリース	 <b>王冠</b> クイックマッチで通算10勝 or 名声を45個解放
 <b>ターバン</b> 最初からリリース	 <b>勇者の兜</b> トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25個解放	 <b>猛虎戎衣(死)</b> 最初からリリース	 <b>バステトヴィザード</b> 最初からリリース
 <b>三度笠</b> 最初からリリース	 <b>悪人の透眼鏡</b> 最初からリリース	 <b>呪骨霊柩(頭飾り)</b> 最初からリリース	 <b>ヘッドドレス</b> 最初からリリース
 <b>悪魔の帽子</b> 最初からリリース	 <b>虚無僧</b> クイックマッチで通算50勝 or 名声を48個解放	 <b>モコにゃーヘッド</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放	 <b>ホワイトプリム</b> 最初からリリース
 <b>志士の頭巾</b> 最初からリリース	 <b>魔脚石</b> 最初からリリース	 <b>凶夢の仮面</b> トライアルズモード(TRIAL OF DEFENSE)をSランクでクリア or 名声を25個解放	 <b>サンタ帽</b> クイックマッチで通算5勝 or 名声を30個解放
 <b>悪魔の兜</b> 最初からリリース	 <b>コリント式兜</b> トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25個解放	 <b>パニーカチューシャ</b> クイックマッチで通算200勝 or 名声を49個解放	 <b>アーミーベレー</b> 最初からリリース
 <b>はちまき</b> 最初からリリース	 <b>烏帽子</b> 最初からリリース	 <b>悪ヘッド</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放	 <b>道化帽</b> 最初からリリース
 <b>勇者の鉢金</b> 最初からリリース	 <b>執行者の頭巾</b> 最初からリリース	 <b>狼ヘッド</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放	 <b>キャプリーヌ</b> 最初からリリース
 <b>グリムホーン</b> 最初からリリース	 <b>凶夢の兜</b> 最初からリリース	 <b>牛ヘッド</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放	 <b>ラビンクレスト</b> 最初からリリース
 <b>魔鳥</b> 最初からリリース	 <b>執行人のマスク</b> 最初からリリース	 <b>鷹ヘッド</b> いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放	 <b>ハンテング帽</b> 最初からリリース
 <b>海魔の兜</b> 最初からリリース	 <b>三面六臂</b> 最初からリリース	 <b>オースキャップ</b> クイックマッチで通算10勝 or 名声を45個解放	 <b>ハート付きオースキャップ</b> クイックマッチで通算10勝 or 名声を45個解放
 <b>邪竜骨髄(死)</b> 最初からリリース	 <b>悪人のマスク</b> 最初からリリース	 <b>デーモンヘッド</b> 最初からリリース	 <b>カエル帽子</b> 最初からリリース



 ネズミ耳 最初からリリース	 京鏡面 最初からリリース	 悪人の装束 最初からリリース	<b>男性用パーツ：肩当</b> <b>肩当</b>
 オカメの面 最初からリリース	<b>男性用パーツ：胴体</b> <b>胴体</b>	 フリルシャツ ガンレットモードをチャプター20までクリア or 名声を45個解放	 剣首の肩飾 最初からリリース
 スカルヘルム クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を48個解放	 騎士の胸当て 最初からリリース	 公館室中置 最初からリリース	 ウールロードショルダー 最初からリリース
 ねじり鈴巻き 最初からリリース	 鉄鉄甲冑(肩) 最初からリリース	 ワーカークロス 最初からリリース	 鉄鉄甲冑(肩) 最初からリリース
 ブレードバンド 最初からリリース	 デモニックキア クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を48個解放	 レザージャケット 最初からリリース	 デモニックショルダー クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を48個解放
 鉄鉢金 最初からリリース	 貴族者の胸当て 最初からリリース	 傭兵装束 最初からリリース	 貴族者の胸当て 最初からリリース
 風仙の飾り冠 最初からリリース	 合甲 最初からリリース	 陰謀 クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を10個解放	 悪人の胸当て 最初からリリース
 華乙女のヘアバンド 最初からリリース	 守護者の胸当て クイックマッチで通算50勝 or 名声を48個解放	 プレジャー 最初からリリース	 守護者の胸当て 最初からリリース
 猫みみカチューシャ 最初からリリース	 守護者の胸当て 最初からリリース	 決闘者のジャケット 最初からリリース	 執行人の胸甲 最初からリリース
 ティアラ クイックマッチで通算10勝 or 名声を45個解放	 凶暴の芯骨 最初からリリース	 サンタジャケット クイックマッチで通算5勝 or 名声を30個解放	 執行人の胸当て 最初からリリース
 女怒の鉢巻 最初からリリース	 執行人の胸当て 最初からリリース	 阿修羅の陣羽織 最初からリリース	 正騎士の胸甲 最初からリリース
 黒塗顔巾 最初からリリース	 正騎士の胸当て 最初からリリース	 流浪人の羽織 最初からリリース	 狂蜂の胸甲 最初からリリース
 仙人帽 最初からリリース	 英雄王の胸当て 最初からリリース	 死神の胸飾 最初からリリース	 英雄王の胸飾 最初からリリース
 頭巾 クイックマッチで通算50勝 or 名声を48個解放	 凶暴の胸飾 トライアルモード(TRIAL OF DEFENSE)をSランクでクリア or 名声を25個解放	 龍紋の霞衣 最初からリリース	 死神の胸当て 最初からリリース
 鬼神面 最初からリリース	 阿修羅の胸当て 最初からリリース	 志士の胸飾 最初からリリース	 守護者の胸当て 最初からリリース
 般若面 最初からリリース	 アーキユレスーツ 最初からリリース	 守護装束 最初からリリース	 凶暴の胸当て トライアルモード(TRIAL OF DEFENSE)をSランクでクリア or 名声を25個解放
 顔面 最初からリリース	 悪人の胸飾 最初からリリース	 モコにヤースーツ いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放	<b>男性用パーツ：腕部</b> <b>腕部</b>
 天狗面 クイックマッチで通算50勝 or 名声を48個解放	 もめんのシャツ 最初からリリース	 悪魔のうわべ 最初からリリース	 鉄鉄甲冑(小手) 最初からリリース
 密黒の顔面 最初からリリース	 長袴 最初からリリース	 騎士の装束 最初からリリース	 邪鬼骨骸(小手) 最初からリリース

 怒撃者の小手 最初からリリース	 志士の手甲 最初からリリース	 驚愕の手甲 最初からリリース	 龍紋の脚衣 最初からリリース
 番人の腕籠 最初からリリース	 決闘者の腕飾り 最初からリリース	 告死鳥の手籠 最初からリリース	 志士の下衣 最初からリリース
 阿修羅の小手 最初からリリース	 志士の腕籠 最初からリリース	 決闘者の手甲 ガントレットモードをチャプター5までクリア or 名声を 10 倍解放	 守護者の脚衣 最初からリリース
 番人の小手 最初からリリース	 凶夢の腕籠 トライアルズモード (TRIAL OF DEFENSE) を S ランクでクリア or 名声を 25 倍解放	 レーザーグローブ 最初からリリース	 ベルベットパンツ 最初からリリース
 執行人の手甲 最初からリリース	 裏切の腕籠 最初からリリース	 ヴェネティックグローブ 最初からリリース	 祈禱師の下衣 最初からリリース
 怒撃者の腕籠 最初からリリース	 女忍の手籠 最初からリリース	 決闘者の手籠 最初からリリース	 カボチャパンツ トライアルズモード (ENDLESS TRIAL) で連続で 10 人に勝利 or 名声を 30 倍解放
 流浪人の手籠 最初からリリース	 雄王の腕籠 最初からリリース	 告死鳥のグローブ 最初からリリース	 ローグパンツ 最初からリリース
 守護者の小手 最初からリリース	 女神の小手 最初からリリース	<b>男性用パーツ：腰部</b>	
 凶夢の手甲 最初からリリース	 女神の腕籠 最初からリリース	 武士袴 最初からリリース	 紳士のスラックス 最初からリリース
 執行人の腕籠 最初からリリース	 仔猫のミトン 最初からリリース	 道化のパンツ 最初からリリース	<b>男性用パーツ：脚部</b>
 正騎士の小手 最初からリリース	 海魔の小手 最初からリリース	 公卿袴 最初からリリース	 レザーブーツ 最初からリリース
 阿修羅の腕籠 最初からリリース	 英雄王のブレスレット 最初からリリース	 鬼面軍叉 最初からリリース	 忍の脛当て 最初からリリース
 アーケユースアーム 最初からリリース	 死神の小手 最初からリリース	 決闘者のパンツ 最初からリリース	 決闘者のブーツ ガントレットモードをチャプター5までクリア or 名声を 10 倍解放
 蛇取りの小手 最初からリリース	 布手甲 最初からリリース	 フォーマルパンツ 最初からリリース	 サンタブーツ クイックマッチで通算 5 勝 or 名声を 30 倍解放
 沢蛇の腕籠 最初からリリース	 布の腕籠 最初からリリース	 サンタズボン クイックマッチで通算 5 勝 or 名声を 30 倍解放	 阿修羅の脛当て 最初からリリース
 邪眼百刺 (小手) クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を 49 倍解放	 刃のリストバンド 最初からリリース	 阿修羅の山袴 最初からリリース	 番人のブーツ 最初からリリース
 随蓮の腕籠 最初からリリース	 鬼百合装束 (小手) クイックマッチで通算 50 勝 or 名声を 48 倍解放	 死神の脚衣 最初からリリース	 執行人の脛当て 最初からリリース
 琉球手甲 最初からリリース	 呪骨霊記 (小手) 最初からリリース	 流浪人の野袴 最初からリリース	 怒撃者のブーツ 最初からリリース
 勇者の小手 最初からリリース	 忍小手 最初からリリース	 龍紋の下衣 最初からリリース	 守護者の鼠籠 最初からリリース



 執行人のブーツ 最初からリリース	 凶夢のグリーブ トライアルズモード (TRIAL OF DEFENSE) を5ランクでクリア or 名声を25個解放	 ヘルベットの靴 トライアルズモード (ENDLESS TRIAL) で連続で10人に勝利 or 名声を30個解放	 守護者の首布 最初からリリース
 死神のブーツ 最初からリリース	 アーケュレスレッグ 最初からリリース	 蛇の足袋 最初からリリース	 フェザーファー トライアルズモード (ENDLESS TRIAL) で連続で10人に勝利 or 名声を30個解放
 阿修羅の足具 最初からリリース	 轟霆の脛当て 最初からリリース	 包帯 (足) 最初からリリース	 フェアリーウィング 最初からリリース
 進化のブーツ 最初からリリース	 邪悪百刺 (脚) クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を49個解放	<b>男性用パーツ：特殊 1</b> <b>特殊 1</b>	
 勇者の氈 最初からリリース	 バーバリアングリーブ 最初からリリース	 ビシャスホーン トライアルズモード (TRIAL OF ATTACK) を5ランクでクリア or 名声を25個解放	 ウィッチマント 最初からリリース
 勇者の氈 最初からリリース	 邪悪百刺 (脚) クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を49個解放	 ロングホーン トライアルズモード (TRIAL OF ATTACK) を5ランクでクリア or 名声を25個解放	 蛇の足袋 最初からリリース
 勇者の氈 最初からリリース	 邪悪百刺 (脚) クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を49個解放	 一角 最初からリリース	 リュック クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を10個解放
 ゲートルブーツ 最初からリリース	 姫王の脚踵 最初からリリース	 羽耳 トライアルズモード (ENDLESS TRIAL) で連続で10人に勝利 or 名声を30個解放	 学生カバン クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を10個解放
 猛虎皮衣 (長靴) 最初からリリース	 女神の脚踵 最初からリリース	 エルフ耳 最初からリリース	 花束 (左) 最初からリリース
 ドクロのブーツ 最初からリリース	 進化の靴 最初からリリース	 ボルト (左) 最初からリリース	 チェロ (左) クリエイションモードで作成可能種をすべて使う or 名声を10個解放
 折り返しブーツ 最初からリリース	 浅者 最初からリリース	 団子鼻 最初からリリース	 からくり人形 (左) 最初からリリース
 鬼魂の脛当て 最初からリリース	 ローファー トライアルズモード (ENDLESS TRIAL) で連続で10人に勝利 or 名声を30個解放	 刺付きチョーカー 最初からリリース	 オウム (左) いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放
 夜宴のブーツ 最初からリリース	 流浪人の草鞋 最初からリリース	 チョーカー クイックマッチで通算200勝 or 名声を49個解放	 キャン砲 最初からリリース
 鉄甲脚 (脚) 最初からリリース	 龍紋の短靴 最初からリリース	 朱玉の首飾り 最初からリリース	 ワイルドキャット (左) いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40個解放
 守護者のグリーブ 最初からリリース	 カンパッシューズ 最初からリリース	 守護者のネックレス 最初からリリース	 マルドキャット (左) 最初からリリース
 勇者の足具 最初からリリース	 志士の短靴 最初からリリース	 決闘者のネックレス 最初からリリース	 カンデラ (左) 最初からリリース
 凶夢の脚踵 最初からリリース	 町娘のサンダル 最初からリリース	 執行人の首飾り 最初からリリース	 爆弾 (左) 最初からリリース
 勇者の足具 最初からリリース	 レガージューズ 最初からリリース	 骰珠 クイックマッチで通算50勝 or 名声を48個解放	 巻物 (左) 最初からリリース
 英雄王の脚踵 最初からリリース	 履 最初からリリース	 琉球首飾り 最初からリリース	 襪り下駄 (左) 最初からリリース



 トカゲのしっぽ 最初からリリース	 アイパッチ トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25 個解放	 守護者の護甲 最初からリリース	 女神の胸籠 最初からリリース
 ネコのしっぽ いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40 個解放	 黒縁頭巾 トライアルズモード(ENDLESS TRIAL)で連続で10人に勝利 or 名声を30 個解放	 死神の胸籠 最初からリリース	 仔猫のサッシュ 最初からリリース
 アラグマのしっぽ 最初からリリース	 ナイロールグラス 最初からリリース	 宮修羅の護布 最初からリリース	
<b>男性用パーツ：特殊2</b>		 セルフフレームグラス 最初からリリース	 紅章備前鎧 最初からリリース
<b>特殊2</b>			
 災厄の角 トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25 個解放	 モノクル(右) 最初からリリース	 黙鉄甲冑(脚) 最初からリリース	
 ビシャモン トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25 個解放	 モノクル(左) 最初からリリース	 ウォーロードベルト 最初からリリース	
 ロングホーン トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)をSランクでクリア or 名声を25 個解放	 花束(右) 最初からリリース	 誘惑者の胸籠 最初からリリース	
 二本角 最初からリリース	 チェロ(右) クリエイションモードで作成可能枠をすべて使う or 名声を10 個解放	 執行人の胸籠 最初からリリース	
 一角 最初からリリース	 からくり人形(右) 最初からリリース	 凶夢の護甲冑 最初からリリース	
 ビュアリング トライアルズモード(ENDLESS TRIAL)で連続で10人に勝利 or 名声を30 個解放	 オウム(右) いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40 個解放	 執行人のベルト 最初からリリース	
 ポルト(右) 最初からリリース	 ワイルドキャット(右) いずれかのキャラクターの武器をすべて揃える or 名声を40 個解放	 正騎士の胸籠 最初からリリース	
 流風の花飾り 最初からリリース	 マイルドキャット(右) 最初からリリース	 英雄王の胸籠 最初からリリース	
 お札 最初からリリース	 カンテラ(右) 最初からリリース	 凶夢の胸籠 トライアルズモード(TRIAL OF DEFENSE)をSランクでクリア or 名声を25 個解放	
 オペラマスク 最初からリリース	 爆弾(右) 最初からリリース	 誘惑者の胸籠 最初からリリース	
 鷹目のマスク 最初からリリース	 尊物(右) 最初からリリース	 剣騎士のベルト 最初からリリース	
 マスクパレード 最初からリリース	 舞下駄(右) 最初からリリース	 呪骨筆記(脚) 最初からリリース	
 シープマスク 最初からリリース	 勇者の胸籠 最初からリリース	 邪眼百判(脚) クイックマッチですべてのキャラを使用して勝利 or 名声を49 個解放	
 和製腰帶 クイックマッチで通算50 勝 or 名声を48 個解放	 ウオリアーパンツ 最初からリリース	 鬼百合裁葉(脚) クイックマッチで通算50 勝 or 名声を48 個解放	
 マットアイパッチ 最初からリリース	 人鬼包合(草履) クイックマッチで通算50 勝 or 名声を48 個解放	 炸玉の胸籠 最初からリリース	



# 設定イラスト集②

◆ダンビエール・ラフィラスト



# 技データ

## 技データの見方

種別	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
①	勇断のシャッフル ② ブランシェットは指し示す 必殺サーベル心臓突き 必殺サーベル心臓突き	③ △/△	④ 上・上 下	⑤ 8・10 10・10	⑥ ※⑥でキャンセル可 ※⑥でランダムフェイク・ベインド

### ①技カテゴリー

技が属するカテゴリー。全キャラクター共通のカテゴリーとして△技(横斬り)、◎技(縦斬り)、Ⓜ技(蹴り)、同時押し技、BWAY-RUN、投げ技、CF(クリティカルフィニッシュ始動技)がある。他にキャラクター固有のカテゴリーがある。

### ②技名

キャラクターが使用する技の名前。[ ]内は読み仮名、もしくは別の呼び名を指す。

### ③コマンド

技の入力コマンド。基本的にキャラクターが右向き時のもの。コマンド表記についてはP.006を参照。

### ④攻撃属性

技の属性。上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃の3種は「上」「中」「下」の略称で表記している。「特中」は特殊中段攻撃、「特下」は特殊下段攻撃を表す。一回の入力で攻撃属性が複数回発生するものは[ ]内に表記。その他の表記に関してはP.006以降を参照。

### ⑤ダメージ

技の基本攻撃力。状況によって攻撃力が変化する場合、それぞれ( )内、あるいは備考欄に表記。

### ⑥備考

技が備えている性質や性能についての補足。

## ダンビエル

種別	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考	
△技(横斬り)	勇断のシャッフル ブランシェットは指し示す 必殺サーベル心臓突き 必殺サーベル心臓突き	△/△ ⇒△ △/△	上・上 中 中	8・10 18 10	※⑥でキャンセル可 技中にランダムでフェイク・ベインに移行	
	予約済みの勝利	△/△	中・中(以降連続)	10・10		
	これでエスケープ・メイトだ	△/△	特下	10		
	切り札は使えなまま	⇒△	上	20	インパクト性能(対上段、打撃・突きを除く)あり	
	予約済みの勝利	しゃがみ△	特下	12		
	妖しく舞えるは呪われし宝石	立ち途中△	[上・上]	10・10		
	スパイス香るカリカット	ジャンプ△	[上・上]	8・10		
	魅惑のシャッフル	振り向き△	中	14		
	魅惑の勝利ダンビエル	しゃがみ振り向き△	特下	14		
	◎技(縦斬り)	されば、左の握手といこう カルネヴァーレの夜に 雄大なカナル・グランデ 不可視の残光ダンビエル	◎/◎ ⇒◎ ◎/◎ ◎/◎	中・中 中 中・中 中	14・14 16 20・20 16	※⑥でキャンセル可 ディレイ可
轟斬りラグーンに思いを馳せて あの仮面劇中で、またお会いしよう		◎/◎	下	24		
不可視の残光ダンビエル		しゃがみ◎	[上・上・上・上]	18・18・18・18	ランダムでブラフに移行	
あれこそ天羅ける獅子 今が殺しの時だ		立ち途中◎ ジャンプ◎	中 中	12 18		
魅惑の殺し屋ダンビエル		振り向き◎	中	16		
魅惑の残光ダンビエル		しゃがみ振り向き◎	中	18		
Ⓜ技(蹴り)		ザロンの貴公子 裏の顔を見たいと言うのかね やっ我が友、我が好敵手よ！ ザロンの噂を心に秘め	Ⓜ ⇒Ⓜ △/△ Ⓜ/Ⓜ	上 中 中 中	14 12 20 12	※⑥でキャンセル可
		スリルをもう一杯	△/△	下	20(ホールド：30)	ヒット、ガード時(ランダムで◎含む)にフェイク・ベインに移行／◎でガードブレイクに変化
		ゴンドラにゆられ、我考える ハラショー！ 惜しみない拍手を ハラショー！ 惜しみない拍手を(ジャスト)	⇒◎ ⇒◎/◎ ⇒◎/◎、◎、◎、◎、◎、◎	上 中・上 中・上×7	18 16 16・4×5=20・30	ブラフに移行 2段目以降にジャスト追加入力で8段目まで発生
		ザロンの噂を心に秘め	しゃがみⓂ	下	14	
	アリアの真珠を要す	立ち途中Ⓜ	中	18		
	虹に願えば	ジャンプⓂ	中	14		
	ザロンを魅惑色に染めて	振り向きⓂ	上	16		
	魅惑の噂ダンビエル	しゃがみ振り向きⓂ	下	14		
	Ⓜ技(同時押し)	エル・ドラードは美しかった 光り輝くジパング	(△+Ⓜ) △/△	[中・中・中] 下	8・8・4 32	
		麗麗水晶は破滅の煌めき	(Ⓜ+Ⓜ)	中(ガード不能)	10	攻撃タイミングが毎回異なる／ランダムでブラフに移行
永遠に父の名を唱えよ！ カイザリア聖杯はここに		立ち途中(△+Ⓜ) △/△	中(ガード不能) 中	40 30		
精鋭大魔ルネサンス 決死		振り向き(Ⓜ+Ⓜ) 決死	[中・中・中] 特殊動作	10・10・10		
パープルのダイヤをも我が手に 決まりきったゲームの結末		⇒or△/△ ↓or△	上	※：26、or△：24 16		

※BWAY-RUN











データ

技データ  
ジョークフリート



技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
シャドウバスター	↓[B]	中	18	↓[B]でベース・ホールドに移行 近距離ヒットで打撃投げに移行(追加ダメージ 正距離: 35, 背面: 45)
スラストスロー	↓[B]	中(打撃投げ)	28	
トリプルヘッドバッド	⇐[B][B][B]	中・中・中	12・16・30	
アースディバッド	↓⇐[B]	中(ガード不能)	75	⇐[B]で裏面でキャンセル可能
スプリットバスター	しやがみ[B]	中	20	しやがみ[B]でベース・ホールドに移行
ライジングヒルト	立ち途中[B]	中	20	立ち途中[B]でチーフ・ホールドに移行
フェイタルバスター	ジャンプ[B]	中	30, 32, 34	
ターニングソードスティンガー	振り向き[B]	中・下	20・24	
ターニングシャドウバスター	しやがみ振り向き[B]	中	22	
ダークハイキック	[K]	上	14	※空中でキャンセル可
ダークトゥキック	⇐[K]	上	22	
アクトヘッドアップ	⇐[K]	中・下・中	16・14・20	
スピニング	↑[K]ヒット時[K][K][K][K]	下・下・下・下	12・10・4・4・12	
ダークローキック	↓[K]	下	12	
ダークサイドキック	⇐[K]	下	20	
ダークローキック	しやがみ[K]	下	14	
ライジングキック	立ち途中[K]	中・中	12・14	
フェイタルブレイブキック	ジャンプ[K]	中	18, 20, 22	
ターニングダークハイキック	振り向き[K]	上	16	
ターニングダークローキック	しやがみ振り向き[K]	下	18	
ブレイズウィンド〜デキスター・ホールド	[A]+[B]	[中・中]	15・15・20	デキスター・ホールドに移行
ブレイズシュートロム	[A]+[B][A]	[中・中]・下	15・15・20	
ダークソウルインパクト	↓[A]+[B]	下	34	↑[A]+[B]でベース・ホールドに移行 インパクト判定(対横属性上中段)あり/ベース・ホールドに移行
ベース・ホールド	[B]+[K]	特殊構え	—	ベース・ホールドに移行
シニスター・ホールド	⇐[B]+[K]	特殊構え	—	シニスター・ホールドに移行
チーフ・ホールド	↑[B]+[K]	特殊構え	—	チーフ・ホールドに移行
デキスター・ホールド	⇐[B]+[K]	特殊構え	—	デキスター・ホールドに移行
チーフ・ホールド	背向け[↑]+[K]	特殊構え (インパクト)	—	チーフ・ホールドに移行/インパクト性能(対横属性)あり
スピニングプログレスクロス	[A]+[K][A][A][B]	上・上・上・中	18・15・14・36	↑[A]+[K]でチーフ・ホールドに移行/↑[A]+[K][A]でデキスター・ホールドに移行
スピニンググラウンダー	[A]+[K][A][A][A]	上・上・下・下	18・15・20・34	
スピニングファントム	[A]+[K][A][A][A]	上・下・下	18・18・25	
スピニングクラッシュ	[A]+[K][B]	上・中	18・22	ディレイ可能
挑発	[K]+[G]	特殊動作	—	
アサルトスラップ	↑[A]or↑[A]	上	30, 32or↑: 28	
バックアームクラッシャー	↑or↑[A]	上	36	
バックスピンクラッシュ	↑or↑[A]	上	20	↑[A]or↑[A]でシニスター・ホールドに移行
ルークスプリッター	↑[B]	中	42(遠距離: 32)	↑[B]でチーフ・ホールドに移行
スカイスプリッター	↑[B]	中	32(遠距離: 24)	↑[B]でシニスター・ホールドに移行
フランクス/スター	↑or↑[B]	中	27	↑[B]でチーフ・ホールドに移行
イリュージョンエッジ	↑or↑[B]	中	18	↑[B]でキャンセルしてチーフ・ホールドに移行/↑[B]でベース・ホールドに移行/↑[B]でチーフ・ホールドに移行
フェイタルドライブ	⇐[B]	中・中	32・30	
ショルダーチャージクラッシュ	↑or↑[A][A]	中・上	18・25	
スピニングプログレスクロス	↑or↑[A][A][A]	上・上・上・中	18・15・14・36	↑or↑[A]でチーフ・ホールドに移行/↑or↑[A][A]でデキスター・ホールドに移行
スピニンググラウンダー	↑or↑[A][A][A]	上・上・下・下	18・15・20・34	
スピニングファントム	↑or↑[A][A][A]	上・下・下	18・18・25	
スピニングクラッシュ	↑or↑[A][B]	上・中	18・22	ディレイ可能
プログレスクロス	↑or↑[A][A][B]	上・上・中	14・14・36	↑or↑[A]でチーフ・ホールドに移行/↑or↑[A][A]でデキスター・ホールドに移行
フェイタルブレイブキック	↑or↑[K]	上	23	
ドロップキック	⇐[K]	上	43	
フライングエッジ	⇐[A]+[B]	上	52	ダウン状態に移行
スライディング	十分に走りこんで[K]	下	26	
ヒルトインパクト	[A]+[G]	投げ	50	[A]で投げ投げ可
ナイトメアスラッシャー	[B]+[G]	投げ	55	[B]で投げ投げ可
カラミティフォール	左投げ	投げ	62	投げ側と同じボタン(Aor[B])で投げ投げ可
アンホーリーアール	右投げ	投げ	57	投げ側と同じボタン(Aor[B])で投げ投げ可
ウィッチハント	背後投げ	投げ	72	投げ側不可(アスタロス, ゴールドは可)
アップスト	しやがみ[A]+[G]	下(打撃投げ)	30	[A]で投げ投げ可
オーバーバース	しやがみ[A]+[G]	下(打撃投げ)	30	[B]で投げ投げ可
ベース・ホールド	[B]+[K](各種構えからも)	特殊構え	34	ベース・ホールドに移行
ベース・ホールドスラッシャー	ベース・ホールド中[A]	中	38	
リボンカイゼル	ベース・ホールド中[B]	中	38	
リボンバッシュ	ベース・ホールド中[B]	中	36(ホールド: 25・22・22)	ベース・ホールド中[B]入可
ランディングスラッシャー	ベース・ホールド中[A]+[B]	下	48	ベース・ホールド中[B]でキャンセルしてシニスター・ホールドに移行
シニスター・ホールド	⇐[B]+[K](各種構えからも)	特殊構え	—	
ガイストスラッシャー	シニスター・ホールド中[A]	上	38	シニスター・ホールド中[B]でベース・ホールドに移行
ガイストストローク	シニスター・ホールド中[B]	中	28(遠距離: 18)	
ガイスタスピニングローキック	シニスター・ホールド中[B]	下	20	シニスター・ホールド中[B]でシニスター・ホールドを維持
フィンドシャッター	シニスター・ホールド中[A]+[B]	中	48(遠距離: 38)	
シニスター・ホールド	シニスター・ホールド中⇐[B]+[K]	特殊構え	—	
チーフ・ホールド	↑[B]or↑[A]or↑[K](各種構えからも)	特殊構え	—	
テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中[A]	[上・中]	25・20 (遠距離: 20・15)	チーフ・ホールド中[B]でデキスター・ホールドに移行
テラーストンバー	チーフ・ホールド中[B]	中	40(遠距離: 30)	
テラーストンバー(ホールド)	チーフ・ホールド中[B]	中(ガードブレイク)	60(遠距離: 50)	中渾め可能(中段, ダメージ50(遠距離: 40))

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
ニーキックラッシュ	チーフ・ホールド中[国][K]	中・上	14・14	チーフ・ホールド中[国]でチーフホールドを維持 チーフ・ホールド中[国]でベース・ホールドへ移行
ニーキックストパー	チーフ・ホールド中[国][K]	中・中	14・16	
チーフスラップ	チーフ・ホールド中[国][+][K]	上	44	
チーフ・ホールド	チーフ・ホールド中 [国][+][国][+][K]	特殊構え	-	
デキスター・ホールド	○or△[国][+][K](各種構えから)	特殊構え	-	
ファントムグラウンダー	デキスター・ホールド中[国][A]	下・下	21・36	デキスター・ホールド中[国]でシニスター・ホールドに移行
サイドシャッター	デキスター・ホールド中[国]	(中インパクト)	42(遠距離:36)	インパクト判定(対機属性上段)あり/デキスター・ホールド中[国]でベース・ホールドに移行
ファントムハイキック	デキスター・ホールド中[国]	上	14	
シャドウスラッシュ	デキスター・ホールド中 [A][+][国]	下	40	
CF コンヴィクションキャリバー	[A][+][国][+][K]	中(ガードブレイク)	30	クリティカルフィニッシュ必殺技

**ヒルダ**

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
ファイアフルス	[A][A]	上・上	10・10	[国]でキャンセル可
フォアリクックフランメ	⇨[A]	上	18	
ハルトフェルゼン	%[A]	上	20	
シャッテンヒツツエ	%[A]	特下	10	
シュメルツヒツツエ	%[A]	下	20	
ウルカーインブルス	⇨[A][K]	上・中	22・15	ディレイ可
ルーフェンクラーター	しゃがみ[A]	特下	12	
シュタイゲンフォイアー	立ち達中[A]	上	25	
デンツァーフンク	ジャンプ[A]	上	%:24, %:26, %:28	
リクケンフォイアー	振り向き[A]	上	14	
ドレーヴングヒツツエ	しゃがみ振り向き[A]	特下	14	
レムホルン	[国]	中・中	14・14	[国]でキャンセル可
ドンターホルン	⇨[国][国]	上・中・上	12・12・24	
ヴァイスファックル	%[国][A]	中・上	22・30	
ヴァイスアイゼン	%[国][国]	中・中	22・18	
ロートクップファー	%[国]	下	16	
ヴァンターファルケ	%[国]	下	14	
グラウシュタイン	⇨[国]	上	15	
フリーゲンツュブレッセ	しゃがみ[国]	上	18	
ヴィントホルン	立ち達中[国]	中	26	
ブローンセデンツァー	ジャンプ[国]	上	%:22, %:24, %:26	
リクケンメツスィング	振り向き[国]	中	18	
ドレーヴングメツスィング	しゃがみ振り向き[国]	中	20	
メッターバイン	[K]	上	14	[国]でキャンセル可
ポーラークー	⇨[K]	中	16	
シュブエーアドバイン	%[K]	中	14	
シャッテンバイン	%[K]	下	12	
ドッペルバイン	%[K][K]	下・中	12・15	
リッターフェルゼ	しゃがみ[国]	上	12	
シャッテンバイン	立ち達中[国]	中	20	
グランツフース	⇨[K]	中	28	
ポーデンバイン	⇨or%[K]	上	⇨:22, %:20	
トルナードシュティーフェル	振り向き[国]	上	18	
リクケンメツサー	しゃがみ振り向き[国]	下	16	
ドレーヴングバイン	しゃがみ振り向き[国]	下	16	
ヴィオレットヴィントミュレ	[A][+][国]	[中・中]	5・10	
ゲフリーレンファルケ	⇨[A][+][国]	[中・中]	12・15	
アイゼンアドラー	⇨[A][国][国]	下・中	15・25	2段目[国]でキャンセル可/2段目[国]でキャンセル可(背向け)
マルモアベルク	⇨[A][+][国]	中	30	
ゴルトヘルツ	立ち達中[A][+][国]	中	24	
アイゼントルム	⇨[国][+][国]	上(打撃投げ)	10・10	地上の相手には当たらない
ラヴィーネウィッター	⇨[国][+][国]	中	35	
プラウシュタイン	%[国][+][国]	下	25	
エーデルトリット	⇨[国][+][国]	中	25	
リクケンシュタイン	背向け[国][+][国]	中	25	背向け維持
ハイスシュヴェアト	[A][+][国]	中	26	
シュネルフォイアー	⇨[A][+][国]	上	6・10	
シュタルクフォイアー	%[A][+][国]	下	24	
跳発	[国][国]	特殊動作	-	
ラフフェンフォイアー	⇨or⇨or[A]	上	25	
クライゼンワックアル	↓or↑[A][A]	上・上	18・15	
クライゼンズィルバー	↓or↑[A][A]	上・中	18・20	
ズイーデンクアラフト	⇨or⇨or[A]	中	28	
レーヴエンシュトース	⇨[国]	中	25	
ヴォーグホルン	%or[A][国]	下	19	
ヴィルベルアイゼン	↓or↑[国]	上	26	
シュヴァルツクリスタル	%or[A][国]	中	20	
シュトゥルムヒルシュ	⇨[国]	中	22	
ネーエルンバイン	⇨[K]	中	20	
エーデルシュタインヘルツ	%or[A][国]	中	24	
ナーゲルフォイアー	↓or↑[A][A]	中・上	15・18	
シュピラーレバイン	%or[A][K]	下	16	
シュタルクフェルゼ	⇨[K]	上	22	
ブリッツヴォルフ	⇨or⇨or[A][+][国]	中	40	
ロレンツフース	十分に走りこんで[国]	下	22	
フレイターデンシュトラール	[A][+][国]	投げ	55	[A]で投げ投げ可
レーツェルマルシュ	[国][+][国]	投げ	50	[国]で投げ投げ可
ミツアルデズィーク	左投げ	投げ	55	投げ舞と同じボタン([A]or[国])で投げ投げ可
アーテムズィーグル	右投げ	投げ	60	投げ舞と同じボタン([A]or[国])で投げ投げ可
グローリイェーバー	背後投げ	投げ	58	投げ投げ不可(アスタロス、ワールドは可)
グラーデユスティーツ	⇨[国][+][国]	投げ	35(遠)と[国]35-45-30	[国]で投げ投げ可





技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
シュテルンエンゲル	■ 離す(第1段階)	中	24	
シュテルンエンゲル	■ 離す(第2段階) ヒット時④	中・中(インパクト・ガード不能・ガードブレイク)	24・40	インパクト性能(対横属性上中段)あり
シュテルンエンゲル	■ 離す(第3段階)	中(インパクト)	24	
シュテルンエンゲル	■ 離す(第4段階)	中(ガード不能)	100	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり
モントアインホルン	■ 離す(第1段階)	中	28	
モントアインホルン	■ 離す(第2段階) ヒット時④	中	20・10	
モントアインホルン	■ 離す(第3段階)	中	30	
モントアインホルン	■ 離す(第4段階)	中(ガード不能)	180	
エルドドラッヘ	しゃがみ ■ 離す(第1段階)	中	20	
エルドドラッヘ	しゃがみ ■ 離す(第2段階)	中(インパクト)	24	インパクト性能(対横属性上中段)あり
エルドドラッヘ	しゃがみ ■ 離す(第3段階)	上・中・下	18・15・18	ディレイ可
エルドドラッヘ	しゃがみ ■ 離す(第3段階) ⑧ ⑨	上・中・中	18・15・20	ディレイ可
オーツェアンリーゼ	しゃがみ ■ 離す(第1段階) ⑧	中	20・20	
オーツェアンリーゼ	しゃがみ ■ 離す(第2段階)	中	20	
オーツェアンリーゼ	しゃがみ ■ 離す(第3段階) ⑧	中・中・中(ガード不能)	20・20・40	
CF ターゲスアンブルフリート	④+⑧+⑨	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

ティラ				
技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
ハーモニクスフィン	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	上・上	10・10	⑤でキャンセル可
ハイハットロビン	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	上・下	16・20	2段目がカウンターヒットすると、3段目(ダメージ:16)が発生
プレディングビート	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	18	
ターミガンボルカ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	下・中	10・14	ディレイ可
ターミガンボルカ ~ マッドネスグシュトフ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	下・中・上(インパクト)	10・14・10 (ホールド:15・15・15)	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり / 性格変化の可能性あり / ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ で攻撃属性が下・中・上×3に変化 / 体力減少
グラウンディング	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	下	22	
ロウレットメ&エクト	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	上・[上・上]	14・8・8	1段目ヒット後にタイミングよく⑩を入力
ドラムクラッパ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	特下	12	
ツーステップピク	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	20	
アルバトロスエレジー	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中・中	14・14	⑤でキャンセル可
ハイウィンドアルバトロス	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	上	18	
ブレイクビーツ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	18	
ダウンボウネブ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	16	
ローピッチピッカー	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	特中	16	
ピチカートニブ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	15	
ダウンボウネブ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	中	28	
アップボウネブ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	中	16	カウンターヒット、空中ヒットするとアップボウネブ(打撃投げ)に移行
アップボウネブ(打撃投げ)	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	中(打撃投げ)	(ジャンプ:24) カウンター:40、空中ヒット:30	
ハイノートキック	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	上	14	
フィアベッカー	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	15	⑤でキャンセル可
ゲイダンスキック	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	24	
ローピッチロー	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	下	12	
ベースキッカー	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	下	16	
ベースキッカー ~ マッドネスグシュトフ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	下・上(インパクト)	16・15(ホールド:16・15・15・15)	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり / 性格変化の可能性あり / ⑩ ⑪ ⑫ で攻撃属性が下・上・上に変化 / 体力減少
ピアッシングニブ・アラ・コルド	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	中・中	20・34	
ローピッチロー	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	下	14	
スウィングキック	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨	中	20	
クロスフィンガード	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	[中・中]	10・15	
カズンツァ・アラ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	中(ガード不能)	65	④ ⑤ ⑥ ⑦ でキャンセル可
マヌートボーチ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	下(インパクト)	26	インパクト性能(対横属性上中段、打撃・突きを除く)あり
マステイクイヴィグライト	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	[中・中・中・中]	4×5	④ ⑤ ⑥ で5段目がガードブレイクに変化
アインザツツコカトリス	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	特殊行動	-	
アインザツツコカトリス ~ グルミーサイド	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	被攻撃 (インパクト)	-	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり
ヒージョバグロ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	被攻撃時インパクト成功	中×6	
アインザツツコカトリス ~ マッドネスグシュトフ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	被攻撃時④+⑧	上	28(ホールド:15・15・15)
スラーノツクラッパ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	[中・中]	10・12	⑧+⑩中に被攻撃時④+⑧で攻撃属性が上・上に変化 / 体力減少
チャタリングカウンタービレ ~ アップドラフト	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	[特中・中・中・中]	15・15・15・15	
マッドネスグシュトフ	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	上(インパクト)	15(ホールド:15・15・15)	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり / 性格変化の可能性あり / ⑧+⑩で攻撃属性が上・上・上に変化 / 体力減少
ブレイメンフォルテシモ(自動反撃)	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩	上	40	
発見	⑧+⑩	特殊動作	-	性格変化の可能性あり
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	中・中	④:18, ⑤:20, ⑥:20, ⑦:20	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	中	28	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	下	22	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	上(ガードブレイク)	14・36	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	上・下	14・26	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	上・中	14・24	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	上・中	④:20, ⑤:20, ⑥:22	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	中・上(インパクト)	22・10(ホールド:22・15・15・15)	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり / ⑧+⑩で攻撃属性が上・中・上・上に変化
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	[中・中]	11・15	
ジョリーサイドの技	ジョリーサイド中④ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	下	④:24, ⑤:20	カウンターヒット時に攻撃属性が下・中に変化、追加攻撃のダメージ:15



データ

格闘データ

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
パロツトスクラッチ	ジョリーサイド中⇒(A)	[中・上]	10・16	
リズムックフック	ジョリーサイド中⇒or(■)(A)	上	24	
シュリーキングチアー	ジョリーサイド中⇒(■)(A)	中	22	
リング・コン・ソルディノ	ジョリーサイド中⇒(■)(A)	上	14	
バラキートスクラッチ	ジョリーサイド中⇒or(■)(A)	[中・中]	10・14	
ブレメンフォルテシモ	ジョリーサイド中⇒(■)(A)	上	20	
チャタリングチアー	ジョリーサイド中十分に走りこんで(■)	下	26	
ハーモニクスフィン	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	上・上	10・12	※(■)でキャンセル可
ジョライクノイズ	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	上・[中・上]	12・10・10	ディレイ可
ジュラウノイズ(追加攻撃)	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	上・[中・上・上]	12・10・10・10	
フレインディビート	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	上	26	
ローピッチフラップ	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	特下	10	
グラウンドバスイング	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	下	22	
イグレットメヌエット	グルーミーサイド中⇒(■)ヒット時(■)(ジャスト)	上・[上・上]	14・8・8	1段目ヒット後にタイミングよく(■)を入力
ミネルグヴァウエル	グルーミーサイド中⇒⇒(■)(A)	上	26	⇒⇒(■)(A)でダメージ:28 / ⇒⇒(■)(A)でダメージ:32※
チャタリングピニオン	グルーミーサイド中⇒⇒⇒(■)(A)	中	32	⇒⇒⇒(■)(A)でダメージ:36 / ⇒⇒⇒(■)(A)でダメージ:42※
ローピッチフラップ	グルーミーサイド中しやがみ(■)	特下	12	
ドラムンクラップ	グルーミーサイド中立ち途中(■)	中	25	
ツーステップテロ	グルーミーサイド中(■)	中・中	16・16	※(■)でキャンセル可
エレジークロー	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中・中	25・24	
クイックエレジークロー	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	下	24	
ハイウィンドアルパトロス	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	上	20	
フレイクビーツレス	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中	18	
ダウンボウネブ	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中	18	
ローピッチピッカー	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	特中	20	
ハルシオンオラトリオ	グルーミーサイド中⇒(■)美(■)ジャスト	中・中・中	14・10・15	1段目ヒット後にタイミングよく(■)を入力
ヒーシジバロック	グルーミーサイド中⇒⇒⇒(■)(A)	[中・中・中・中]	8・8・8・16	⇒⇒⇒⇒(■)でダメージ:52 / ⇒⇒⇒⇒(■)でダメージ:65※
チャタリングスラスト	グルーミーサイド中⇒⇒⇒(■)(A)	中(インパクト)	35	⇒⇒⇒⇒(■)でダメージ40 / ⇒⇒⇒⇒(■)でダメージ:45/インパクト性能(対横属性上中段)あり※
ダウンボウネブ	グルーミーサイド中しやがみ(■)	中	18	
アップボウネブ	グルーミーサイド中立ち途中(■)or(■)ジャンプ	中	26(ジャンプ:24)	カウンターヒット、空中ヒットするとアップボウネブ(打撃投げ)に移行
アップボウネブ(打撃投げ)	グルーミーサイド中立ち途中(■)or(■)ジャンプ	中(打撃投げ)	カウンター:40 空中ヒット:30	
ハイノートキック	グルーミーサイド中(■)	上	14	
フィアスベッカー	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中	20	※(■)でキャンセル可
スネアクロー	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中	24	
ディヴィジフィン	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中・上	14・14	
ローピッチクロー	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	下	12	
ベスキッカー	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	下	16	
マッドネスグシュトフ	グルーミーサイド中⇒(■)(A)+⇒(■)(A)+	下・上	28	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり / 性格変化の可能性あり / ⇒(■)+⇒(■)+⇒(■)で攻撃属性が下・上・上に変化 / 体力減少
ピアシングニフ・ア・ラ・コルド	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中・中	20・34	
ヘルズバカロール	グルーミーサイド中⇒⇒(■)(A)	中	28	⇒⇒(■)でダメージ:32 / ⇒⇒⇒(■)でダメージ:36※
ヘルズバカロール(打撃投げ)	グルーミーサイド中⇒⇒⇒(■)(A)(カウンター)	中(打撃投げ)	カウンター:28・25 空中ヒット:28・16	32・25、空中ヒットでダメージ:32・16 / ⇒⇒⇒(■)で力カウンターヒットでダメージ:36・25、空中ヒットでダメージ:36・16※
ブレメンフォルテシモ	グルーミーサイド中⇒⇒⇒(■)(A)	上	19	
ローピッチクロー	グルーミーサイド中しやがみ(■)	下	14	
スウィングキック	グルーミーサイド中立ち途中(■)	中	24	
クロスフィンレガート	グルーミーサイド中(■)+	[中・中]	10・14	
カデンツァ・アール	グルーミーサイド中⇒(■)+	中(ガード不能)	65	
タルサス・スル・タスト	グルーミーサイド中⇒(■)+	中	26	
タルサス・スル・タスト～マッドネスグシュトフ	グルーミーサイド中⇒(■)+⇒(■)+	中・上 (インパクト)	24・18	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり / 性格変化の可能性あり / ⇒(■)+⇒(■)+⇒(■)で攻撃属性が中・上・上に変化 / 体力減少
マスティケイトヴィグラート	グルーミーサイド中⇒(■)+	[中・中・中・中]	4×5	⇒⇒⇒⇒(■)で5段階目がガードブレイクに変化
グリムリバー・キャンドルワーク	グルーミーサイド中⇒(■)+	特殊動作 (インパクト)	-	インパクト性能(対中段)あり
グリムリバー・キャンドルワーク(自動反撃)	グルーミーサイド中⇒(■)+ ⇒インパクト成功	中	50~70	ダメージはティラの残り体力で変動 / ティラの体力が少し回復する
スローノーツクラッチ	グルーミーサイド中⇒(■)+	[中]	10・12	
チャタリングカウンタービレ～アップドラフト	グルーミーサイド中立ち途中(■)+	[特中・中・中・中]	15・15・15・15	
マッドネスグシュトフ	グルーミーサイド中(■)+	上 (インパクト)	15(ホールド:15・15・15)	インパクト性能(对上中段、打撃・突きを除く)あり / 性格変化の可能性あり / ⇒(■)+⇒(■)+⇒(■)で攻撃属性が上・上・上に変化 / 体力減少
ブレメンフォルテシモ(自動反撃)	グルーミーサイド中(■)+ ⇒インパクト成功	上	30	
塊発	⇒(■)+⇒(■)	特殊動作	-	性格変化の可能性あり
ミネルグヴァウエル	グルーミーサイド中⇒or(■)(A)	上	24	
カイトノイズ	グルーミーサイド中⇒or(■)(A)	下	32	
アンダーレレクトリクス	グルーミーサイド中⇒or(■)(A)	下	22	
チャタリングピニオン	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中	22	
ヒーシジバロック	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中	20	
チャタリングマンディブル	グルーミーサイド中⇒or(■)(A)	[中・中・中]	20	
スタックトボーチ	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中(ガードブレイク)	36	
パイパレグリ	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中	34	
ストレイロビン	グルーミーサイド中⇒or(■)(A)	下	22	カウンターヒット時に攻撃属性が下・中に変化、追加攻撃のダメージ:25
チャタリングスラスト	グルーミーサイド中⇒(■)(A)	中(インパクト)	30	インパクト性能(対横属性上中段)あり

※ヒット(ガード)時体力減少





	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
フルコンボ ガード ガード ガード	ヘルズバルカロー	グルミーサイド中←K	中	24	カウンターヒット、空中ヒットすると打撃投げに移行 / カウンターヒットダメージ: 50、空中ヒットダメージ: 45
	リズムックフック	グルミーサイド中←K	中	24	
	シーキングブロー	グルミーサイド中←K	下	26	
	ビッグ・コン・ソルトディノ	グルミーサイド中←K	上	14	
	バネートスクラッチ	グルミーサイド中←K	[中・中]	10・14	
ガード ガード ガード ガード	プレーメンフォルテシモ	グルミーサイド中←K	上	18	
	グリッサンドクロ	グルミーサイド中←K	下	26	
	カーシング・スピンドル	A+K	投げ	45	グルミーサイド中ダメージ: 50 / Aで投げ抜け可
	ティスティ・ボイズアップル	B+K	投げ	47	グルミーサイド中ダメージ: 52 / Bで投げ抜け可
	スウィートヴォイス・ディール	左投げ	投げ	52	グルミーサイド中ダメージ: 57 / 投げ側と同じボタン(AorB)で投げ抜け可
ガード ガード ガード ガード	ブラッディ・ライディングフード	右投げ	投げ	57	グルミーサイド中ダメージ: 62 / 投げ側と同じボタン(AorB)で投げ抜け可
	フラジル・グラスシューズ	背後投げ	投げ	67	グルミーサイド中ダメージ: 72 / 投げ抜け不可(アスタロス、ウォルドは可)
	レトログレイドファン	振り向きA	上	14	
	ローレトロフリップ	しゃがみ振り向きA	特下	18	
	レトログレイドビーク	振り向きB	中	14	
ガード ガード ガード ガード	ローレトネブ	しゃがみ振り向きB	中	20	
	レトログレイドキック	振り向きK	上	18	
	ローレトクロー	しゃがみ振り向きK	下	16	
	レトロノイズ	背向けA+B	中・中	16・26	ディレイ可
	レトロノイズ～マッドネスゲシュト	背向けA+B	中・中・上 (インバウト)	16・26・28(ホールD: 16・26・15・15・15)	インバウト性能(対上中打撃・突きを除く)あり / 背向けA+Bで攻撃属性が中・中・上・上に変化 / 体力減少
ガード ガード ガード ガード	マッドネスゲシュト	背向けA+B	上	28(ホールD: 15・15・15)	背向けA+Bで攻撃属性が上・上・上に変化 / 体力減少
	フリッティングガフサー	ジャンプA	中	18	%: 14, %: 16, %: 18
	フリッカーヒール・ソチエ	ジャンプB	中	18	技後背向け
	フリッカーヒール・ソチエ (追加攻撃)～アップドラフト	ジャンプB(カウンター)	[中・中・中・中]	14・15・15	アップドラフトに移行
	アップドラフト	↑or↑or↑+B	特殊動作	—	
ガード ガード ガード ガード	ダウンスピンドル	アップドラフト中A	中	26	
	ダウンスピンドル	アップドラフト中B	中(ガードブレイク)	40	
	ダウンスピンドル	アップドラフト中K	中(距離: 下)	24	
	ジュデッカコラス	A+B+K	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

**アイヴィー**

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
ガード ガード ガード ガード	連なる剣印 [レンジサイン]	現状でA/A	上・上	8・12	※Bでキャンセル可
	欲深き火霊 [グリーディージャス]	現状でA/A+K	上・上	8・10	2段階カウンターヒットで打撃投げに移行 (ダメージ正面: 25、背面: 35)
	交錯する軌跡α-1 (闘ひ奔る魔精) [エレム](スクロス アルファ-1)	現状でB/A+K	上・上	18・24	
	交錯する軌跡α-2 (闘ひ踊る魔精) [エレム](スクロス アルファ-2)	現状でB/A/A+K	上・[中・上]	18・10・24	
	化貴する剣印 [アンガーサイン] 礼拝者の剣印 [ワシパーサイン]	現状でB/A	中	18	
ガード ガード ガード ガード	座する地霊 [ヒドンノーム]	現状でB/A	特下	10	
	剣印の集い [サインクラッド]	現状でB/A	下(インバウト)	10	インバウト性能(対下段)あり / カウンターヒット時、インバウト成功時に2段目(中段・ダメージ: 20)発生
	星を殺す剣印 [サスペンスサイン]	現状でしゃがみA	上(ガードブレイク)	25	
	輝乱なる魔精 [ソイオットジルフェ]	現状でしゃがみA/A	特下	12	
	連なる水精 [レンジアス]	現状でB/A	中・[中・上]	16・10・25	
ガード ガード ガード ガード	寒い黒い雷響 [イオレットブレッジ]	現状でB/A	中・中	13・17	※Bでキャンセル可
	天を裂く雷響み [マリスクリーパー]	現状でB/A	中	24	
	礼拝者の剣印 [ワシパーオートグラフ]	現状でB/A	中	25	
	進む水精 [スブラッシュアパス]	現状でB/A/A+K	中・中	16	
	交錯する軌跡β-1 (闘いし望月) [エレム](スクロス ベータ-1)	現状でB/A	中・中	14・16	
ガード ガード ガード ガード	交錯する軌跡β-2 (闘いし望月) [エレム](スクロス ベータ-2)	現状でB/A	[上・中]	12・24	
	箱裏疾る列鳥	現状でB/A/A+K	上・上	12・10	
	[ライトニングランブラー]	現状でB/A/A+K	中・中	12・33	
	高貴なる幽霊 [アープゴースト]	現状でB/A/A+K	[中・中]	14・16	↓Bで素雷が交代する(真)に移行
	星を殺す雷響み [サスペンスクリーパー]	現状でしゃがみB	中	18	
ガード ガード ガード ガード	輝乱なる魔精 [ソイオットジルフェ]	現状で立ち途中A	中	18	
	夜を貫く雷響 [イオレットブレッジ]	現状でB/A	中	26	
	響り夜雀 [シンガナイトス](ロウ)	現状でB/A	上	28	※Bでキャンセル可
	飛び立つ夜雀 [フライトナイトス](ロウ)	現状でB/A	上	26	
	光い影法師 [チャーマーシルエット]	現状でB/A	中	18	
ガード ガード ガード ガード	読み夜雀 [グイズナイトス](ロウ)	現状でB/A	下	12	
	闇れぬ夜雀 [レステレスナイトス](ロウ)	現状でB/A	中	21	
	光い影法師 [チャーマーシルエット]	現状でしゃがみA	中	24	
	消え去る夜雀 [ルースナイトス](ロウ)	現状で下	下	14	
	輝乱なる幽霊 [ソイオットゴースト]	現状で立ち途中A/A	現状で立ち途中A	16	
ガード ガード ガード ガード	刺し捕われ [ソーンバンド]	現状でB/A	中・[下・特中]	10・10・5	
	永遠の血判 [エターナルサングリア]	現状でB/A+K	中(打撃投げ)	20・8・6	距離差ヒットのダメージ: 20・20、距離差背後ヒット時のダメージ: 20・25 ※B+A+Kでキャンセル可
	患者の外塞 [ワリッシュケー]	現状で立ち途中A/A+K	中(ガード不能)	80	
	汝、示せ [アームウィズパー]	現状で中・中・中 (インバウト)	[中・中・中・中]	9・9・9・9	インバウト性能(すべての攻撃)あり
	汝、応えよ [アームアピランクス]	現状で中+A	特殊行動	—	剣状態に移行
ガード ガード ガード ガード	殻破りし黒翼 [リッチャーレイブン]	現状で中+A	特殊行動	—	剣状態に移行
		現状で上	上	29	







	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
■ 魔法	交錯する軌跡β-1(願いし録月)	[E]レムバスクロス ベーター1	現状態で●(国)●(国)+●(国)	上・中 10・25	
	[E]レムバスクロス ベーター1		現状態でしゃがみ●(国)	中 20	
	巧巧行く剣撃 [ディクラーランブラー]		現状態でしゃがみ●(国)	下 22	
	舞臺の時間軸～黙する地獄 [ランブラーアクシズ～タシットノーム]		現状態でしゃがみ●(国)	[下・中] (ガード不能) 22・50・17	
	舞臺の時間軸～悦び踊る地獄 [ランブラーアクシズ～リーブノーム]		現状態でしゃがみ●(国)+●(国)	下・特中 22・20	
	吊橋執行人 [レイジマスター]		現状態で立ち途中●(国)●(国)	中・[上・上] (打撃投げ) 15・6・16	
	夜雀 [ナイトスロウ]		現状態で●(国)	上 14	※◎でキャンセル可
	囁く夜雀 [シンガーナイトス/ロウ]		現状態で◎(国)	上 26	
	飛び立つ夜雀 [フライトナイトス/ロウ]		現状態で◎(国)	上 18	
	光い影法師 [チャーマーシルエット]		現状態で◎(国)	下 12	
	眠み夜雀 [グイズナイトス/ロウ]		現状態で◎(国)	中 21	
	眠れぬ夜雀 [レストレスナイトス/ロウ]		現状態で◎(国)	中 24	
	光い影法師 [チャーマーシルエット]		現状態でしゃがみ●(国)	下 14	
	消え去る夜雀 [ループナイトス/ロウ]		現状態で立ち途中●(国)	中 16	
	燃ゆる炎の手 [コーリングテジャス]		現状態で◎(国)+●(国)	[中・中] (インパクト) 10・30	インパクト性能(対横構性、裏り除く)あり
	地獄は語る [ノームコン]		現状態で◎(国)+●(国)	[中・中] 10・10(軌球ド:5×4)	◎+●でガード不能に変化(中段×5、ダメージ:5×5)
	黙する地獄 [タシットノーム]		現状態で◎(国)+●(国)	[中(ガード不能) 65	
	悦び踊る地獄 [リーブノーム]		現状態で◎(国)+●(国)+●(国)	特中 20	
	生れ出する螺旋 [シバラルキャスト]		現状態で◎(国)+●(国)●(国)	中×フ(インパクト) 5×8	インパクト性能(対横構性)あり
	愚者の外装 [フォーリッシュケープ]		現状態で立ち途中●(国)+●(国)	[中・中・中・中] (インパクト) 9・9・9・9	インパクト性能(すべての攻撃)あり
	汝、示せ [アームウィスパー]		現状態で●(国)+●(国)	特殊行動 -	現状態に移行
	剣舞の如く [アンドロメダ]		現状態で◎(国)+●(国)	中 20	現状態に移行
	生れ落ちる火竜 [テジャスシルエット]		現状態で◎(国)+●(国)or◎(国)	[中・中] 20・20	現状態に移行
	剣つ風精 [シルフェアゼンサー]		現状態で◎(国)or◎(国)+●(国)+●(国)	[上・中] 20・20	現状態に移行
	燃ゆる黒翼 [テジャスレイブ]		現状態で◎(国)or◎(国)+●(国)+●(国)	特殊動作 -	現状態に移行
	狂い響の灯 [レイヴナースカンテラ]		現状態で●(国)+●(国) (近距離)	上 28・4・4・5	◎:28, ◎or◎:25
	狂い響の燈台 [レイヴナースフェロス]		現状態で●(国)+●(国) (近距離)	中(打撃投げ) 28・4・4・5	(遠距離:30)
	響き響の誘惑 [ラメンターズイグニス]		現状態で◎(国)or◎(国)+●(国)	中(打撃投げ) 48(遠距離:28)	
	大気の流れ、命 [シュークワッド]		現状態で◎(国)	下(打撃投げ) 45(遠距離:40)	
	流れし髪姿 [アククリパー]		現状態で◎(国)	上(ガードブレイク) 30	◎+●で素雷が交代する(気)に移行
	流れ響の名簿 [ドラウナズリスト]		現状態で◎(国)+●(国)	中 22	
	水精の如く [カインドアバ]		現状態で◎(国)or◎(国)	中 19	◎or◎+●で素雷が交代する(気)に移行
	交錯する軌跡γ-2(湧き上る二剣士)		現状態で◎(国)or◎(国)●(国)	中・中 15・25	ディレイ可
	女刀師 [カトレス]		現状態で◎(国)or◎(国)or◎(国)	上 30	
	鏡つ女刀師 [ミスカトレス]		現状態で◎(国)or◎(国)	中 24	
消滅しの外装 [ミストラルケープ]		現状態で◎(国)or◎(国)	中 20		
猛り狂う地獄 [バーサークノーム]		現状態で◎(国)+●(国)	[中・中・中] (ガードブレイク) 20・10・25		
水精の時間軸～黙する地獄 [アバアクシズ～タシットノーム]		現状態で◎(国)+●(国)	[中・中] (ガード不能) 15・50・15		
水精の時間軸～悦び踊る地獄 [アバアクシズ～リーブノーム]		現状態で◎(国)+●(国)+●(国)	中・特中 15・21		
燃らく影法師 [ヴァシレットシルエット]		十分に走りこんで	下 26		
■ 物理	本質たる影法師 [プライマルドナミス]	(A)+●(国)	投げ 45		
	支配の王座 [ドミニオンスロウ]	(国)+●(国)	投げ 50		
	無慈悲な毒き手 [ハートレスガイド]		左投げ 55		
	真骨に敵る指輪 [サンセットクレイドル]		右投げ 60		
	高潔ゆえ、烙印 [タルシシムブランド]		背面投げ 68		
	罪人の罪責 [クリミナルシッフォニー]		投げ 80		
	収束する世界 [マイトトラス]		投げ 80(背面:90)	最速入力でダメージ:100,背面:110	
	盲目無き剣印 [シュダースサイン]		振り向き●(国)	上 14	
	眼も深き剣印 [サスピオサイン]		しゃがみ振り向き●(国)	特下 18	
	盲目無き髪姿 [シュダークリパー]		振り向き●(国)	中 14	
眼も深き髪姿 [サスピオスクリパー]		しゃがみ振り向き●(国)	中 12		
盲目無き夜雀 [シュダークナイトス/ロウ]		振り向き●(国)	上 20		
眼も深き影法師 [サスピオシルエット]		しゃがみ振り向き●(国)	下 16		
油断無き地獄 [スリーブスノーム]		背向け●(国)+●(国)	中 30		
■ 炎	天駆ける火雲 [アカシャテジャス]	ジャンプ●(国)	中 ◎:22, ◎:26, ◎:30		
	雲纏う水精 [アカシャアバ]	ジャンプ●(国)	中 ◎:30, ◎:30, ◎:32	剣突◎:14, ◎:18, ◎:22	
	燃ゆる女刀師 [ミスティアンスカトレス]	ジャンプ●(国)	中 ◎:18, ◎:22, ◎:26		
	素雷が交代する(気) [メイレム・シルフェ]		特殊構え -		
	抱擁せし風精王 [トワイニングリッフェ]		素雷が交代する(気) 上・中(ガード不能・打撃投げ)	5・10・30	現状態に移行
	狂乱する火雲 [ルナティックテジャス]		素雷が交代する(気) 中 8・8・8		
	狂い響の火雲王 [テジャスフラックス]		素雷が交代する(気) 中・中・中・中 8・8・8・8		
	挿えられた雷金 [キーパーゼイル]		素雷が交代する(気) 中(国) 25	構え維持	
	挿えられた雷金 [キーパーゼイル]		素雷が交代する(気) 中◎+●(国) 18	剣突態に移行	
	開放せし素雷 [バーニングメタエム]		素雷が交代する(気) 中(国)+●(国) 中(ガード不能) 80	現状態に移行	
剣つ風精 [シルフェアゼンサー]		素雷が交代する(気) 中 [上・中] 20・20	現状態に移行		
響き響の誘惑 [ラメンターズイグニス]		素雷が交代する(気) 中(国)+●(国) 中(打撃投げ) 25・10・15	現状態に移行		
CF 大いなる再戦 [U エイゴン]		●(国)+●(国) 下(ガードブレイク) 40	クリティカルフィニッシュ始動技		

■ アスタロス					
	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
■	テュダス・ルクスーザ	(A) (A)	上・上	16・24	◎◎でキャンセル可 ◎でヒット時に打撃投げに変化/ディレイ可 ◎(国)でガード不能・打撃投げに変化
	ロツェリオ	(A) (国)	上・中	16・20	ディレイ可

◎(国)技(斬新D)





技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
ザムウィリス	頭降ダウン中の相手に ①(A)+②(O)③(B)+④(S)	投げ	20	投げ側と同じボタン(A/O/B/S)で投げ抜け可
○・エリオクラッグ	ダウン中の相手に③(B)+④(S) ⑤(X)+⑥(Y)	中・投げ	35	
エルアット・ルスグリオ	ダウン中の相手に③(B)+④(S)	投げ	35	
CF アズ・バウグリア	④(S)+⑥(Y)	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
ヴォルド				
シヴァスクロ グレイプディガー	(A)(A) ④(B),⑥(Y)	上・上 下・下・下	8・10 5・5・5	⑥(Y)でキャンセル可
ミュートインブレイス スコピオンズクロ	④(B) ⑤(X)	上 上	22 16	
サイレンストゥリパー ブレインクンザー	③(A) ②(S)	特下 下	12 30	
ジョリーリッパー ミュートトゥリパー	④(B) しゃがみ(A)	上 上	10 18	背向けに移行
ダスキーニッパー フロリックブレインロッパー	立ち途中(A) ジャンプ(A)	上 上	18 10	
マッドネスシュルダー ブラインドクレスセント	④(B),⑥(Y) ④(B),⑥(Y)	中・中 上・中	14・14 15・22	⑥(Y)でキャンセル可
ギロチンシザーズ フェンサーマンティス	④(B),⑥(Y) ③(B)	中・中 中	28・32 16	
リヴァイヴァルベルチ トリジャーリフティング(打撃投げ)	②(S) ダウン中の相手に②(S)	中 中(打撃投げ)	20 20	ダウン相手の横顔は使用不可
ブラインドヘルロー フェンサーマンティス	④(B),⑥(Y) しゃがみ(A)	中・上 中	25・15 20	ディレイ可/背向けに移行
クリーベイスティック ディストロッド	しゃがみ(A) 立ち途中(B)	中 中	30 26	背向けに移行
フロリックポードカリス ミュートハイキック	④(B),⑥(Y) ジャンプ(B)	中 上	26 14	背向けに移行/立ち途中(B)でジ・ラックに移行
ジョリージャンピングキック ミュートミドルキック	④(B) ⑤(X)	上 上	14 20	⑥(Y)でキャンセル可
サーカストラビーズ スコピオンズテイル	③(B) ②(S)	下 中	12 22	⑥(Y)で背向けに移行
ミュートスティンガー サーカストラビーズ	④(B) しゃがみ(A)	上 下	18 12	④(B)でフェイクディスプレイに移行
リナティックスピン サイドトラップキック	立ち途中(B) ジャンプ(B)	[中・上] 中	8・10 18	立ち途中(B)で背向けに移行 技後ダウン
パイナンドシザーズ フェイスレスマフール	背向け(A) 背向け(A),④(B),⑥(Y)	上・上 上・中・[中・中・中]	10・10 10・12・5・5・15	正面へ移行
エルガンチンジャー フェイスレストックッター	背向け(A) 背向け(A)	中 特下	14 10	
イモータルベルチ スケアクロウ	背向け(A) 背向け(A)	下 下	10 14	正面へ移行
フェイスレストックッター ブラインドダブルクロ	背向けしゃがみ(A) 背向け立ち途中(A)	特下 中	10 24	
モアルナティック パイナンドペンディングスラスト	背向け(B) 背向け(B)	中・中 中	14・16 32	背向け(B)でジ・ラックに移行
パイナンドペンデュム フェイスレスフラップ	背向け(B) 背向け(B)	中 下・中	30 20・30	
フェイスレスホイール リヴァイヴァルベルチ	背向け(B),④(B) 背向け(B)	下・中(ガードブレイク) 中	20・40 24	④(B)でジ・ラックに移行
トリジャーリフティング(打撃投げ) ヘルスクアトロウ	ダウン中の相手に背向け②(S) 背向け(B),④(B),⑥(Y)	中(打撃投げ) 中・上・中	20 25・15・20	ダウン相手の横顔は使用不可 正面に移行
ルニエスリフ パイナンドスプリング	背向けしゃがみ(A) 背向け立ち途中(B)	中 中	20 26	
パイナンドミュートハイキック スピニングトゥキック	背向け(B) 背向け(B)	上 上	14 20	
パイナンドミュートミドルキック パイナンドスライドローキック	背向け(B) 背向け(B)	上 下	16 12	
スコピオンズテイル クワックスラップ	背向け(B) 背向け(B)	中・上 (ガードブレイク)	18 20・30	技後ダウン
パイナンドスライドローキック ウィンドスピニング	背向けしゃがみ(A) 背向け立ち途中(B)	下 上	12 18	
マカブールウェッジ ローリングクレイジー	背向け(A)+④(B) 背向け(A)+④(B)	上(インパクト) 特中	30 25	インパクト性能(対上/中)あり/正面に移行
スプリットホイール ホイール・オブ・フォーチュン	ローリングクレイジー(中)+④(B) ローリングクレイジー(特)+④(B)	特中 中	25 26	背向け(A)+④(B)でジ・ラックへ移行 ↓入力可/技後ダウン
スプリットホイール デローズ	ホイール・オブ・フォーチュン(中) 背向け(A)+④(B)+⑥(Y)	[中・中] [中・中・中・中]	26 36	技後ダウン
マカブールスケアローグ ブラムウィロー	背向け(A)+④(B) 背向け(A)+④(B)	中 中	15・15・20・20 15	正面へ移行 正面へ移行
コールベインミミック ゼニャーミミック	背向け(A)+④(B),⑥(Y)+④(B)+⑥(Y) 背向け(A)+④(B),⑥(Y)+④(B)+⑥(Y)	特殊動作 特殊動作	- -	
ウグミミック コールベインミミック	背向け(A)+④(B),⑥(Y)+④(B)+⑥(Y) 背向け(A)+④(B)+⑥(Y)+④(B)+⑥(Y)	特殊動作 特殊動作	- -	
ウグミミック ゼニャーミミック	背向け(A)+④(B)+⑥(Y)+④(B)+⑥(Y) 背向け(B),⑥(Y)+④(B)+⑥(Y)	特殊動作 特殊動作	- -	背向け(A)+④(B)+⑥(Y)でリグルステップに移行 背向け(B)+⑥(Y)+④(B)+⑥(Y)でジ・ラックへ移行
バックオーネアト プレイングマンティス	④(B)+⑥(Y) ④(B)+⑥(Y)	中・中 [中・中・中・中]	8・8 20	④(B)+⑥(Y)でリグルステップに移行
デスローズ ブラインドタイプ	しゃがみ(A)+④(B) しゃがみ(A)+④(B)	上(ガードブレイク) 上(ガードブレイク)	15・15・15・15 45	
ギロチンバイト ジ・ラック	④(B)+⑥(Y) ④(B)+⑥(Y)	中 中	35 20	しゃがみ(A)+④(B)+⑥(Y)でガード不能に変化 ④(B)+⑥(Y)で攻撃属性が中・中・中・ダメージは短ホールド:35・10,長ホールド:35・10・30
ブラムウィロー	④(B)+⑥(Y)	特殊動作	-	④(B)+⑥(Y)でウグミミックに移行/④(B)+⑥(Y)でゼニャーミミックに移行/④(B)+⑥(Y)でコールベインミミックに移行

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
四神神技	ワグミミック	⇨(A)+K	特殊動作	-	■+■でジ・ラックに移行
	ゼニーミミック	⇨(A)+K	特殊動作	-	■(A)+■, ⇨(A)+■, ⇨(A)+■でジ・ラックに移行
	コルベインミミック	⇨(A)+K	特殊動作	-	■+■でリグルステップに移行
	ルーニースリング	しゃがみ(A)+K K)+G	特殊動作	18	しゃがみ■+■でジ・ラックに移行
BWAFFIN	フレンドリーダイブ	⇨or⇨(A)	上	26	⇨or⇨(A)でフェイクデスールに移行
	フレンドブレード	⇨or(A)	中	30	
	エリガントクロー	⇨or(A)	上	28	
	デモンエルボー	⇨or⇨(A)	中	14	⇨, 18, ⇨or(A): 16
	デモンエルボ	⇨(最速入力)	中	14	
	フレンドジーザイロ	⇨or(中)	中	38	
	ラットチェイスキック	⇨or(中, 中, 中)	下・下・下・上	10・10・10・20	
	ピロリーブレイク	⇨(中)	中	15	■+■でジ・ラックに移行
	ラチエツスクリーマー	⇨or⇨(A)	上・中	14・20, ⇨or(A): 18・20	■+■でジ・ラックに移行
	デスフロッガー	⇨or(A)	上	36	■+■でジ・ラックに移行
	ミューローキック	⇨or(A)	下	18	
	シングルフリップ	⇨(中)	上	26	■+■でジ・ラックに移行
	ゲートオープナー	⇨(A)+■	[中・中]	20・20	
	ゲートブレイカー	⇨(A)+■, K	[中・上]	20・24	
ストレンジジャスト	⇨or(A)+■	特殊動作	-		
ウェブワイパー	⇨(A)+■	上(ガード不能)	7		
スニーサイドダイブ	十分に走りこんで■	下	26	■+■(G)でキャンセル可	
WORLD AFFIN	フェイレスブレイド	■+■, ⇨or(A)	中・中	10・26, ⇨or(A): 10・30	
	フェイレスウィングダー	■+■, ⇨or(A)	中	28	
	リフティングソーサー	■+■, ⇨or(A)	上	20	
	フェイレスアーチ	■+■, ⇨or(A)	中	28	
	ビバインドモアエクスタシー	■+■, ⇨or(A)	中・中	18・22	
	マカブルステッチ	■+■, ⇨or(A)	中	36	正面に移行
	ビバインドピロリーブレイク	■+■, ⇨or(A)	中	20	■+■でジ・ラックに移行
	ビバインドヒップ	■+■, ⇨or(A)	中	34	
	ギヤローオームダンス	■+■, ⇨or(A)	下・上	20・20	正面に移行 / 背向け⇨or(A)でジ・ラックに移行
	オポジットバグバスタークロー	■+■, ⇨or(A)	下	22	
技データ	スピニングガンブロー	■+■, ⇨or(A)	下・[中・中]	30・10・10・10	技後ダウン
	カタコペルブロー	■+■, ⇨or(A)	投げ	50	(A)で投げ掛け可
	パフウォーネインクエスト	■+■, ⇨or(A)	投げ	61	(A)で投げ掛け可
	プッシュワッカー	■+■, ⇨or(A)	投げ	50	投げ側と同じボタン(A)or(B)で投げ掛け可
	サイレスティックスパイダー	■+■, ⇨or(A)	投げ	62	投げ側と同じボタン(A)or(B)で投げ掛け可
	ブラインドハーヴェスト	■+■, ⇨or(A)	投げ	75	投げ側と同じボタン(A)or(B)で投げ掛け可
	ジャック・イン・ザ・ジェイル	■+■, ⇨or(A)	投げ	62	(A)で投げ掛け可
	ジ・ラック	■+■, ⇨or(A)	中	20	
	ジ・ラック	ダウ(中)+■	特殊構え	-	
	フルナー	ジ・ラック(中)	[中・中]	-	終わり際ヒットダメージ: 30
フルハンガー	ジ・ラック(中)	[中・下]	26	終わり際ヒットダメージ: 38	
ジ・ラック	ラックアップセット	ジ・ラック(中)	中	30	ジ・ラック(中)+■でジ・ラックを維持
	ローリングクレイジー	ジ・ラック(中)+■	特中	16	■+■でジ・ラックを維持
	スプレッドホイール	ローリングクレイジー(中)	下	36	■+■(G) / 技後ダウン
	ホーメル・オブ・フォーチュン	ローリングクレイジー(中)+■	[中・中]	10・20	■+■でジ・ラックを維持
	フルリチャージ	ジ・ラック(中)+■	中	20	ジ・ラック(中)+■でジ・ラックを維持
	フルフアナティック	ジ・ラック(中)+■	中	25	ジ・ラックを維持
	スフィアラック	ジ・ラック(中)+■	下	20	
	ジ・ラック ~ フェイクデスール	ジ・ラック(中)+or(中)	特殊構え	-	
	リグルステップ	⇨(中)	特殊構え	-	
	リグルリザース	リグルステップ(中)+■	上・上	15・20	ディレイ可
リグルステップ	スライディングフック	リグルステップ(中)	下	20	
	ヘッドリバーサー	リグルステップ(中)	中	15	
	フレンドダイブ	リグルステップ(中)+■	上(ガードブレイク)	40	リグルステップ(中)+■でガード不能に移行, ダメージ: 60
	トゥームインプラント	リグルステップ(中)+■	中	15	ジ・ラックに移行
	リグルステップ	リグルステップ(中)+■	特殊動作	62	ブラインドリグルステップに移行
	ライフサッカー	リグルステップ(中)+■	投げ	62	(A)で投げ掛け可
	センチビードナイトメア	リグルステップ(中)+■	投げ	61	(A)で投げ掛け可 / ジ・ラックに移行
	ブラインドリグルステップ	ブラインドリグルステップ(中)+■	特殊構え	-	
	ブラインドブルロー	ブラインドリグルステップ(中)	中	28	
	ブラインドスプリング	ブラインドリグルステップ(中)	中	30	
ブラインドリグルステップ	ワインドスピニング	ブラインドリグルステップ(中)	上	22	
	トゥームインプラント	ブラインドリグルステップ(中)+■	中	15	(A)で投げ掛け可 / ジ・ラックへ移行
	ブラインドリグルステップ	ブラインドリグルステップ(中)+■	特殊動作	62	正面に移行
	ライフサッカー	ブラインドリグルステップ(中)+■	投げ	62	(A)で投げ掛け可
	センチビードナイトメア	ブラインドリグルステップ(中)+■	投げ	61	(A)で投げ掛け可 / ジ・ラックに移行
	フェイクデスール	⇨(中)など	特殊構え	-	
	ランドフィッシュA	フェイクデスール(中)	下	18	フェイクデスールを維持
	ランドフィッシュB	フェイクデスール(中)	中	16	フェイクデスールを維持
	イールアップセット	フェイクデスール(中)	中	20	
	グレイストンフォッパー	フェイクデスール(中)+■	中(ガード不能)	40	フェイクデスールを維持
バックストロー	フェイクデスール(中)+■	[中・中]	10・10・10		
ランドフィッシュエスケープ	フェイクデスール(中)+■	下	16	フェイクデスールを維持	
ジ・ラック	⇨(中)	特殊構え	-	ジ・ラックに移行	
CF	グレート・ギア・オブ・マッドネス	(A)+■, ⇨(中)	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
A技補強(○)	双指 [ならびかけ]	(A), (A)	上・上	10・10	■(G)でキャンセル可
	纏 [とじ]	⇨(A)	上	12	■(G)で盾倉に変化
	散弾金 [ちりこがね]	⇨(A)	中	12	
	伏指 [ふしがけ]	⇨(A)	特下	10	
	隠指 [かづむし]	⇨(A)	下	30	■(G)でダメージ: 40
	隠指 [かづむし]	⇨(A)	中(ガードブレイク)	30	
	指指 [こむしがけ]	⇨(A)	上	20	■(G)で盾に移行
	伏指 [ふしがけ]	しゃがみ(A)	特下	12	



	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
A 技 種 別	痺【なき】	立ち達中(A)	中	26	
	切株伐【きりかぶざり】	ジャンプ(A)	中	%:22, %:26, %:30	
	返返【かえりぬき】	振り向き(A)	上	14	
	伏返返【ふしかえりぬき】	しゃがみ振り向き(A)	特下	14	
	押籠【おがみずり】	①(固) ②(固)	中・中	14・16	※固でキャンセル可
	押当【おがみあて】	①(固)	上	24	
	籠掛【おがみかけ】	①(固)	中	30	
	巻り籠掛【まがりおがみかけ】	※(固)(巻連入力)	中(打撃投げ)	30・20	
	闘黄金【かいはごかね】	①(固)	中	16	
	獅子噛【ししがみ】	①(固)(A)+②(固)	中・投げ	16・35	(A)で投げ抜け可
	塵し塵塵【はなれれふし】	①(固)(固)+②(固)	中・投げ	16・40	(固)で投げ抜け可
	天囃子【あまばやし】	%固	中	28	
	燻【いぶし】	%固	中	16	
	時囃子【みねばやし】	%固	中	18	
	浮り嵐穴【たまりかざあな】	①(固)	中	24	①(固)で囃子に移行
寄籠名戸閉【】	①(固)	中	38	※(固)でダメージが変化、長くホールド:42.長くホールド:55	
土囃子【つちばやし】	しゃがみ固	中	18		
籠穴【ふしあな】	しゃがみ%固	上	30		
神楽籠【かぐらぬい】	しゃがみ%固(固)	中・中	20・38	しゃがみ%固でガードブレイクに変化、ダメージ:20・10	
時囃子【みねばやし】	立ち達中(固)	中	20		
轟東漸【わたらばだち】	ジャンプ(固)	中	%:24, %:28, %:32		
返断【かえりだち】	振り向き(固)	中	14		
伏返断【ふしかえりだち】	しゃがみ振り向き(固)	中	18		
B 技 種 別	嵐【けり】	(K)	上	14	※(固)でキャンセル可
	響独衆【ひびきごま】	①(固)	中・中	18・36	※(固)(ジャスト)入力でダメージ:18・24
	面巻【つらまさ】	①(固)	上	18	
	弾【はじき】	%固	中	14	
	稲穂嵐【いなほおろし】	%固(固)	下・中	18・28	
	掃香【すきまさ】	%固	下	12	
	掃香【はじきわり】	しゃがみ固	中・中	24・36	
	掃香【すきまさ】	①(固)	下	12	
	弾【はじき】	立ち達中(固)	中	14	
	杭刺嵐【くいさしげり】	ジャンプ(固)	中	%:18, %:22, %:28	
	返嵐【かえりげり】	振り向き(固)	上	16	
	伏返嵐【ふしかえりげり】	しゃがみ振り向き(固)	下	14	
	籠神衆【おぼろから】	(A)+(固)	[中・中]	16・20	
	神楽衆【かぐらごね】	(固)+ヒット時囃子(ジャスト)	[中・中]・中	16・20・40	2段階ヒット時にジャストで囃子追加入力
	八卦ノ籠【はっけしのさき】	※+①(固)	中(打撃投げ)	55	
六道ノ籠【むくどうのさきき】	※+②(固)	中(打撃投げ)	50		
蛙籠【あぜぬい】	%固(A)+(固)	中	20		
水面払【みなもばらい】	しゃがみ%固(A)+(固)	下	30		
車断【くるまさり】	%固(A)+①(固)	上(インパクト)	%:30, %:40, %:50	インパクト性能(対縦属性下りし)あり 囃子中%固or%固でジャンプ可/囃子中%で伏せ動作 居合中%or%固or%固でジャンプ可/居合中%で伏せ動作	
籠斬【かぎざき】	①(固)+②(固)	上(インパクト)	28		
籠【かすみ】	①(固)+②(固)	特殊構え	—		
居合【いあい】	①(固)+②(固)	特殊構え	—		
鉄壁【くろがねくさび】	背向(固)+②(固)	中	30		
浮半飛籠【うきふぶ籠】	(固)+(固)	中(インパクト・打撃投げ)	20・20	インパクト性能(対横属性上中段)あり	
塊突	(固)+(固)	特殊動作	—		
B W A R I N	隠刈【ひみかり】	①(A)	中	30	
	逆旋【さかつむじ】	%or(A)	中	26	%or%固で居合に移行
	胴切【どうざり】	%or(A)	中	20	
	隠刈【すねがり】	%or(A)	下	32	
	雨り崩衆【けずりすいぞう】	①(A)(固)	上・上	10・30	
	燻籠【とうろうわく】	①(固)	中・[中・中]	26・10・40	
	高天神衆【たかまがくら】	%or(固)	中	48	
	新鉄【たちくろがね】	%or(固)	中	30	
	黄金ノ籠【あまごね】	%or(固)(固)	中・上・中	18・16・30	%or%固%固で囃子に移行
	新金籠【たちこんどう】	①(固)	中	28	
	籠塵【ひざごね】	①or%or%固	中	→:18, %or%:14	囃子に移行
	面巻【つらまさ】	%or(固)	上	18	
	独衆巻【どくほまさ】	%or%固	中	16	居合に移行
	弾割【はじきわり】	①(固)	中・中	20・36	
	炎吹【ほむらばえ】	全方向走り中(固)+①(固)	中	→:46, %or%:42, %or%:34, %or%:38	全方向走り中※+②(固)でキャンセル可
打黄金【うちごかね】	%or(固)+(固)	中	28		
十千【じっかん】	%or(固)+(固)	上	32		
滑り波籠【すべりあわゆき】	十分に走りこんで(固)	下	26		
技 種 別	殺々時雨【あやめしぐれ】	(固)+(固)	投げ	45	(A)で投げ抜け可
	拉千弄玉【ひしぎほおろ】	(固)+(固)	投げ	55	(固)で投げ抜け可
	黄金ノ籠【あまごね】	左投げ	投げ	65	投げ無しと同じボタン(Aor(固))で投げ抜け可
	籠半時籠【さきばしやにえ】	右投げ	投げ	60	投げ無しと同じボタン(Aor(固))で投げ抜け可
	幹ノ籠【さかきのはなむけ】	背後投げ	投げ	70	投げ抜け不可(アスタロス、ヴォルドは可)
	崩月【ほうげつ】	※%固(固)	特殊構え	—	崩月中%or%or%or%で再び崩月
	崩月切返返【ほうげつきりはえし】	崩月中(固)	中(ガード不能・打撃投げ)	30・40	
	居合【いあい】	①or②(固)+(固)	特殊構え	—	居合中%or%or%or%でジャンプ可/居合中%で伏せ動作
	包込(前進)【つつあしし】	居合中①(固)	特殊移動	—	居合を維持
	包込(後退)【つつあしし】	居合中②(固)	特殊移動	—	居合を維持
	火籠控【ほつひぢぢり】	居合中(A)	[特中・上]	4・20	居合中囃子で囃子に移行
	火籠断【ひなわぢぢり】	居合中(固)	中	30	
	塵折【すねおろ】	居合中(固)	下	20	居合中囃子で居合を維持
	払火籠【はらいひつづ】	居合中(A)+(固)	上(ガードブレイク)	30	居合を維持
	新大籠【わりおおつづ】	居合中(固)+(固)(短くor最大)	中(ガード不能)	居い:30,最大40・50	短い場合、居合を維持
新小籠【くすしたらい】	居合中(固)+(固)(長く)	(下・下)(ガード不能)	70	居合を維持	
籠【かすみ】	居合中(固)+①(固)	特殊動作	—	籠→移行	
火籠返【ほつづがえし】	居合中(A)+(固)+①(固)	インパクト	自動反撃: 10・10・40	インパクト性能(対中段)あり/インパクト後は 自動反撃/居合を維持	
籠	籠【かすみ】	①or②(固)+(固)	特殊構え	—	居合中%or%or%or%でジャンプ可/囃子中%で伏せ動作
	籠定(前進)【かすみあし】	籠中①(固)	特殊移動	—	籠を維持
	籠定(後退)【かすみあし】	籠中②(固)	特殊移動	—	籠を維持
	一千【いっかん】	籠中(A)	特殊移動 上	28	



	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
■	風籠【かざめい】	籠中(前)	上	8	籠を維持
	風籠【かざめい】	籠中(前, 前)	上・上・上	8・8・8	籠中(前, 前, 前)で居合に移行
	風迫突【かざおいつき】	籠中(前, 前, 前)	上・下・上	8・16・30	
	風巻【かざまき】	籠中(前, 前)	[上・中(打撃投げ)]	55	
	風籠【かざめい】	籠中(前)	上	8	籠を解除
	風籠【かざつかみ】	籠中(前, 前)→	[上・中(打撃投げ)]	40	
	天降巻【あまかみ】	籠中(前, 前)	中・中	20・22	ディレイ可/籠中(前)で居合に移行
	八卦ノ籠【はっけのしのび】	籠中(前, 前)→	中(打撃投げ)	65	
	六通ノ籠【むくどろのさばき】	籠中(前, 前)→	中(打撃投げ)	50	
	風八卦【かざはっけ】	籠中(前, 前)	中	30	
	籠突【かみすほむら】	籠中(前, 前)	下・上	16・28	
	居合【いあひ】	籠中(前, 前)	—	40	居合に移行
	獅子噛【ししがみ】	籠中(前, 前)	特殊構え	—	居で投げ掛け可
	纏じ懸藤【はなれこみむじ】	籠中(前, 前)	投げ	45	居で投げ掛け可
	CF 悪鬼ノ器物斬【あきがすえものざり】	(前+前)+前	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

タキ

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考	
■ (A)技(斬り)	斬空【たちかわり】	(前, 前, 前)	上・上・中	8・8・18	※居でキャンセル可/ディレイ可	
	組乱流【くみらんじう】	(前, 前, 前)	上・中・上	8・12・22	(前, 前, 前)で居に移行	
	乱流式疾【らんじうしきよう】	(前, 前, 前)+前	上・中・上	8・12・11		
	式疾滅【しきようめつ】	(前, 前, 前)+前+前	上・中・上	8・12・10	(前, 前, 前)+前+前で居に移行	
	獅子【しし】	※	[中・中]	10・14		
	獅子【しし】	(前, 前)(ジャスト)	[上・中・中]	35	(前, 前)(ジャスト), 前+前で風車に移行	
	弦弓【くろみば】	※	—	24	※(前, 前)で居に移行	
	幽鉄【ゆうてつ】	(前, 前)	下・下	16・16		
	影製【かげさき】	前	特下	14		
	忍風【しのびづつ】	前(前)	下	30		
	籠【おぼろ】	前(前)	下	22	居に移行	
	影製【かげさき】	しゃがみ(前)	特下	12		
	乱影射【らんえいがり】	立ち途(前, 前, 前)	中・上・中	18・8・28	立ち途(前, 前, 前)で居に移行	
	深淵【おとしかすか】	ジャンプ(前)	中	18, 18, 20, 22		
	■ (B)技(斬り)	逆製【ぎやくさき】	振り向き(前)	上	12	
影逆製【かげぎやくさき】		しゃがみ振り向き(前)	特下	14		
影十字【かげじゅうじ】		(前, 前, 前)	中・上・下	12・10・34	※居でキャンセル可/前(前, 前)で居へ移行	
十字組【じゅうじくみ】		(前, 前, 前)	中・上・上	12・10・26	※(前, 前)+前で風車に移行	
十字架【じゅうじか】		(前, 前, 前)	中・中・中	12・10・26		
組征伐【くみせいばつ】		(前, 前, 前)	中・中・中	12・14・26	ディレイ可/前(前, 前)で居へ移行	
断鉄【だんてつ】		(前, 前)	中・上	12・25	前(前)でダメージ: 12・35	
断影射【だんえいがり】		(前, 前, 前)	中・上・上	12・25・10	(前, 前, 前)で居に移行	
影紙籠【かげこより】		前(前)	中	22		
亂舞【さしみまい】		(前, 前)	中・中	15・10	※(前, 前)で居に移行	
無風【なげ】		前(前)	中	16		
無影射【むえいがり】		前(前)	中・上	16・10	前(前, 前)で居に移行	
無滅【むめつ】		前(前)	上	10	前(前, 前)で居に移行	
逃弓【すかしじ】		前(前)	中	10・10	ディレイ可/前(前, 前)で居に移行	
ニツ鬼【ふたつき】		前(前)	中(インパクト)	30	インパクト性能(対縦属性上中殺)あり	
封魔龍炎刺【ふうまりゅうえんけん】	前+前+前+前	中(ガード不能)	70	前+前+前でキャンセル可		
龍断【やみたち】	しゃがみ(前)	中	14			
龍縛【やみしばり】	立ち途(前, 前)	中・下	15・20			
落風籠【おとしなげ】	ジャンプ(前)	中	15, 20, 22, 22			
逆製【ぎやくさき】	振り向き(前)	中・上	16, 11	ディレイ可/振り向き(前, 前)で居に移行		
龍逆断【やみぎやくさき】	しゃがみ振り向き(前)	中	18			
■ (C)技(斬り)	三連鉄【上段】【さんれんちゅう】	(前, 前, 前)	上・上・上	14・10・14	※居でキャンセル可	
	三連鉄【下段】【さんれんちゅう】	(前, 前, 前)	上・上・上	14・10・10		
	流雲巻【りゅううんまい】	※	[中・中]	17・13		
	天影射【てんえいがり】	前(前)	中・上	18・10		
	虚空滅殺【しよくうめつさつ】	(前, 前, 前)	中・中・中	10・10・20	ディレイ可/前(前, 前)で居に移行	
	撃鉄【げきてつ】	前(前)	下・中	10・15	※(前, 前)+前で風車に移行/前(前, 前)で居へ移行	
	陰鉄【いんてつ】	前(前)	下	12		
	周連鉄【かっしやちゅう】	前(前)	下	20・12		
	陰鉄【いんてつ】	しゃがみ(前)	下	14		
	浮鉄削【うきはちわり】	立ち途(前)	中	15		
	三彈鉄【さんだんちゅう】	ジャンプ(前, 前)	上・下・上	12・10・18	ジャンプ(前, 前, 前)で居に移行	
	逆鉄【ぎやくちゅう】	振り向き(前)	上	18		
	逆陰鉄【ぎやくいんちゅう】	しゃがみ振り向き(前)	下	16		
	■ (D)技(斬り)	式鉄彈【しきようだん】	(前+前)	下	10	
		式影射【しきえいがり】	(前+前, 前)	下・上	10	(前+前, 前)で居に移行
式疾滅【しきしようめつ】		前+前(前)	上	10		
式疾彈【しきしようめつ】		前+前(前)	下(ガード不能)	10		
轟雷火【むささび】		前(前)	下	24		
式鉄彈・流鉄彈【しきようだん・ふたいゆ】		前(前+前)	下	10・10		
依影射【いえいがり】		前(前+前)	下・下	10・10	前(前+前, 前)で居に移行	
依影【いえい】		前+前(前)	下	10	前+前(前, 前)で居に移行	
式妖籠【しきようじん】		しゃがみ(前+前)	特下	10		
崩鉄【ほうてつ】		背向け(前+前)	中	18		
轟雷火【むささび】		背向け(前+前)	中	39		
風車【かざぐるま】		(前+前)	—	—	特殊移動	
至車【ひすみぐるま】		前(前)+前	—	—	特殊移動	
逆風【さかぜ】		(前+前, 前)+前	—	—	特殊移動	
逆風【さかぜ】		背向け(前+前)	—	—	特殊移動	
雷火雷【ささびがえり】	(前+前)	—	—	特殊移動		
雷火雷【ささびがえり】	前(前)	—	—	特殊移動		
雷火雷【ささびがえり】	前(前)+前	—	—	特殊移動		
影浮鉄【いんえいちゅう】	しゃがみ(前+前)	下・中	12・14			
跳脱	前+前	—	—	特殊動作		







データ

技データ「カサンドラ」

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考	
C 技属性	ガードアシストライク	Ⓐ(B)Ⓐ	中・中	10・24		
	エルフィンバフ	Ⓐ(B)Ⓐ(ヒット時)	中・中(打撃投げ)	10・24・10	Ⓐ)ジャスト追加入力時ガード不能に変化。ダメージ:20	
	エンジェルウィング	Ⓐ(B)Ⓐ(B)Ⓐ(A)	中・中・上・上	10・20・8・28		
	アンダースブラッシュ	Ⓐ(B)	中	16		
	シールド(スター)	Ⓐ(B)Ⓐ(B)Ⓐ(ジャスト)	中・中・上	15・8・30	Ⓐ)ジャスト入力	
	アンダースブラッシュ	しゃがみⒶ(B)	中(インバクト)	18		
	シールド(ヒュー)	しゃがみⒶ(B)インバクト成功	中(インバクト)	18	インバクト性能(対縦向き中下段)あり	
	スターダストライク(自動反撃)	しゃがみⒶ(B)インバクト成功	中	30		
	エルフィンダンス	ヒット時Ⓐ	中(打撃投げ)	35		
	バイウキケツ	しゃがみⒶ(B)	下	20		
	フェザーヘヴン	立ち途中Ⓐ(B)	下	24		
	ジャンピングアンダースブラッシュ	ジャンプⒶ(B)	中	28・18・30・32		
	ソードスブラッシュフリップ	振り向きⒶ(B)	中	18		
	アンダースブラッシュフリップ	しゃがみ振り向きⒶ(B)	中	20		
	C 技属性	ホーリーハイキック	Ⓐ(B)	上	14	Ⓐ)Ⓐ)でキャンセル可
ホーリータラントキック		⇨Ⓐ(B)	中	22		
ホーリースクワッシャー		⇩Ⓐ(B)	中	24		
ホーリーローキック		Ⓐ(B)	下	12		
グレミーローキック		⇩Ⓐ(B)	下	20		
グレミーターニングキック		⇩Ⓐ(B)	下	14		
ホーリーローキック		しゃがみⒶ(B)	下	16		
ホーリーフッカーキック		立ち途中Ⓐ(B)	中	20		
エンジェルウォール		ジャンプⒶ(B)Ⓐ(B)	中・中(ガード不能)	28・55		
ホーリーハイキックフリップ		振り向きⒶ(B)	上	18		
ホーリーローキックフリップ		しゃがみ振り向きⒶ(B)	下	16		
C 技属性		アイオロスターン	Ⓐ(A)Ⓐ(B)	[中・中]	10・24	
		カスケードシンカー	⇨Ⓐ(A)Ⓐ(B)Ⓐ(B)	中・下	24・15	
		テンバランスシュート	Ⓐ(B)Ⓐ(B)Ⓐ(B)	中・中	20・20	Ⓐ)Ⓐ)Ⓐ)でダメージ:20・30
		シールドスクープ	Ⓐ(B)Ⓐ(B)	中	12	
	エルディスティニー	⇨Ⓐ(B)Ⓐ(B)	中(インバクト)	—	インバクト性能(対縦向き上中段)あり/インバクト後自動反撃(ダメージ:20) ⇨Ⓐ)⇨Ⓐ)でガード不能に変化	
	ガイアトレマー	⇨Ⓐ(B)Ⓐ(B)	特中	30		
	ヘヴンストライカー	背向けⒶ(B)Ⓐ(B)	中	28		
	ホーリークレイトロン	⇨Ⓐ(A)Ⓐ(B)	上(インバクト)	16	インバクト性能(対縦向き上中段)あり/インバクト後は中段のガード不能攻撃で自動反撃(ダメージ:40)ディレイ可	
	フロートグレミーサマー	⇨Ⓐ(A)Ⓐ(B)Ⓐ(B)	中・中	18・25		
	挑発	Ⓐ(B)Ⓐ(B)	特殊動作	—		
	B 技属性	エンジェルスナップ	⇨orⒶ(A)Ⓐ(A)	中	⇨28・orⒶ)26	
		ツインスラップ	⇩Ⓐ(A)Ⓐ(A)	上・上	12・8	
		ツインスラップインバース	↑Ⓐ(A)Ⓐ(A)	上・上	12・8	
		エルフィンツイスター	⇨orⒶ(A)Ⓐ(A)	中	⇨26・orⒶ)28	
		シールドノヴァ	⇨Ⓐ(B)	中	26	
ロディオンモール		⇩orⒶ(B)Ⓐ(B)	中	22		
ホーリースマッシュ		⇨or↑Ⓐ(B)	中	20		
ゼファイルスホイール		⇨orⒶ(B)Ⓐ(B)	中	24		
ヘヴンズキーパー		⇨Ⓐ(A)	下・中(ガード不能)	35・50	⇨orⒶ)でキャンセル可	
ボトムズプレス		⇨Ⓐ(A)	中	24	⇨Ⓐ)Ⓐ)でガードブレイクに変化	
グレミーキックス		⇨orⒶ(B)Ⓐ(B)	上	14・30	⇨Ⓐ)Ⓐ)で背向けに移行	
グレミートルネード		⇨orⒶ(B)Ⓐ(B)Ⓐ(B)	下	14・28		
フロートグレミーサマー		⇨or↑Ⓐ(B)Ⓐ(B)	中・中	20・25	ディレイ可	
ジャンピングタラント		⇨ororⒶ(A)Ⓐ(B)	上	⇨42・orⒶ)44		
スターダストライク		⇨Ⓐ(A)Ⓐ(B)	中	30		
エルフィンダンス	⇨Ⓐ(A)Ⓐ(B)ヒット時Ⓐ(B)	中(打撃投げ)	30・25			
ランベントフラッド	⇨orⒶ(B)Ⓐ(B)Ⓐ(A)Ⓐ(A)	中・上・中	24・10・32			
ランベントローキック	⇨ororⒶ(B)Ⓐ(B)Ⓐ(A)Ⓐ(A)	中・上・下	24・10・26			
ディバインフォール	⇨or↑Ⓐ(B)Ⓐ(B)	中	26			
アルティメットボトムズプレス	⇨ororⒶ(B)Ⓐ(B)	中	38			
フロアスイーパー	十分に走りこんでⒶ(B)	下	22			
B 技属性	ジャマーティングスター	Ⓐ(A)Ⓐ(B)	投げ	50	Ⓐ)で投げ投げ可	
	グレミーロデオ	Ⓐ(B)Ⓐ(B)	投げ	52	Ⓐ)で投げ投げ可	
	ペイバックモード	左投げ	投げ	62	投げ側と同じボタン(AorB)で投げ投げ可	
	グレミーハンマー	右投げ	投げ	62	投げ側と同じボタン(AorB)で投げ投げ可	
	エグザイルオーダー	背後投げ	投げ	70	投げ投げ不可(アスタロス、ヴァルドナ)	
	グレミーニー	しゃがんでいる相手⇨Ⓐ(A)Ⓐ(B)	投げ	35	Ⓐ)で投げ投げ可	
	エンジェルサイクロン	しゃがんでいる相手⇨Ⓐ(B)Ⓐ(B)	投げ	60	Ⓐ)で投げ投げ可	
	エンジェルパビオン	⇨⇨Ⓐ(B)Ⓐ(B)	投げ	25	Ⓐ)で投げ投げ可	
	B 技属性	エンジェルステップ	⇨⇨⇨	特殊横入(インバクト)	—	インバクト性能(対上段)あり
		エンジェルステップ～エルペイルターン	エンジェルステップ中⇨⇨⇨	特殊横入(インバクト)	—	インバクト性能(対上段)あり/エルペイルターへ移行
		ホーリーライトフォール	エンジェルステップ中Ⓐ(A)Ⓐ(B)	中・中	20・35	
		エンジェルスカッシュ	エンジェルステップ中Ⓐ(B)	中	34	
		エンジェルガスト	エンジェルステップ中Ⓐ(B)	中	14	最速入力でダメージ:36
		エンジェルステップ～輪移動	エンジェルステップ中Ⓐ(B)or⇨⇨⇨	特殊移動	34	最速入力でダメージ:18
		ホーリーライトフォール	エンジェルステップ中⇨⇨⇨or⇨⇨⇨	特殊移動	—	
エンジェルウィング		エンジェルステップ中⇨⇨⇨or⇨⇨⇨	中・上・上	38・10・30		
エンジェルウォール		エンジェルステップ中⇨⇨⇨or⇨⇨⇨	中・中(ガード不能)	38・55		
B 技属性		エルペイルターン	⇨⇨⇨	特殊横入(インバクト)	—	インバクト性能(対中段)あり
		エルペイルターン～	エルペイルターン中⇨⇨⇨	特殊横入(インバクト)	—	インバクト性能(対上段)あり/エンジェルステップに移行
		エンジェルステップ	エルペイルターン中⇨⇨⇨	中	—	
		ホーリーライトフォール	エルペイルターン中Ⓐ(B)	中	20・35	
		エンジェルスカッシュ	エルペイルターン中Ⓐ(B)	中	34	
		エンジェルガスト	エルペイルターン中Ⓐ(B)	中	14	
	トルネードミッドルック	エルペイルターン中Ⓐ(B)	中	34		
	CF	ファイナルボトムズ	Ⓐ(A)Ⓐ(B)	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技





	技名	コマンド	技属性	ダメージ	備考
A技(斬り)	鋭ぎ閉じ [つなぎとじ]	←(A)	上・上	10・12	※④でキャンセル可/文曲に移行
	深い巻籠 [かけかみりゅう]	←(A)	[上・中]	12・16	①②に移行
	閉じ [とじ]	←(A)	上	22	天枢に移行
	裏抜き鎌瀧 [うらぬきしやうろう]	↘(A)	中	20	玉衝に移行
	裏抜き鎌瀧 [うらぬきしやうろう]	↘(A)④	中	20	
	波走り [なみばしり]	↘(A)	特下	10	
	潮走り [うしおばしり]	↘(A)	下	22	
	白帆閉じ [しらほし]	←(A)	上・上	20・35	玉衝に移行
	鋭ぎ閉通し [つなぎえらとおし]	←(A)④	上・上	20・25	④で目門をキャンセル可
	鋭ぎ閉通し [つなぎえらとおし]	←(A)④	上・上	20・25	
	高女響 [うすめぐも]	↘(A)④	[下・下・下・下]	8・8・8・8・8	玉衝に移行
	波走り [なみばしり]	↘(A)④	特下	12	
	高女響 [うすめぐも]	↘(A)④	下・下・下	8・8・8	天枢に移行
	流式改・併せ集弾 [ちゃんしきがい・あわせしやうねつ]	↘(A)④	下・中	22・30	④で目門をキャンセル可
	纏り蚊 [おどりみずち]	立ち達中(A)	上	35	立ち達中④でキャンセル可/文曲に移行
障附し [もやちらし]	ジャンプ(A)	上	20・20・24・26		
返り開き [かえりびらき]	振り向き(A)	上	14		
返り波走り [かえりなみばしり]	しゃがみ振り向き(A)	特下	14		
B技(斬り)	二重弾 [ふたえはじき]	④	中・中	14・18	※④でキャンセル可/目門に移行
	二重弾き ~ 抱え翔龍 [ふたえはじき~ほえしやうりゅう]	④④④④	中・中・中・上	14・18・20・24	
	流れ波瀾舞 [ながれるうはおとこどき]	←(B)④④	中・中・上	12・13・40	2・3段目ジャスト入力可、3段目ジャスト入力でガードブレイクに変化
	流り沙魚狩り [ひわりさぎやがり]	↘(B)	中	24	天枢に移行
	流り沙魚狩り ~ 舞ひ舞源 [ひわりさぎやがり~まひまげん]	↘(B)④④	中・上・中	24・18・30	
	沙魚通し [さぎよとおし]	④	中	16	
	反龍爪 [そりはね]	↘(B)	中	24	
	帆石弾き [ほげたはじき]	←(B)	中	16	目門に移行
	帆石弾き ~ 竜巻疾風 [ほげたはじき~りゅうまじふ]	←(B)④	中・上(ガードブレイク)	16・40	
	舞音折笛 [まいいもつひ]	↘(B)④	[中・中・中]	10・10・10	④で目門をキャンセル可
	舞音折笛 [まいいもつひ]	↘(B)④	[中・中・中]	10・10・10	
	舞ね沙魚通し [はねさぎよとおし]	立ち達中(B)	中	24	④で目門をキャンセル可
	舞撃ち [かもめうち]	ジャンプ(B)	中	24・36	④で目門をキャンセル可
	返り面弾き [かえりつらはじき]	振り向き(B)	上	18	
	返り舞ね飛沫 [かえりはねしぶき]	しゃがみ振り向き(B)	中	20	
C技(斬り)	押し撃 [おしあて]	←(C)	上	14	※④でキャンセル可
	響生控 [うらぬきとくじき]	←(C)	上	22	
	響生控 [まさきとくじき]	←(C)	中	18	
	鋭ぎ巻籠 [つなぎはじき]	←(C)④	下・中	16・20	天枢に移行
	架け牙籠 [かけがりゅう]	←(C)④	下・中	16・16	
	爪押き [つまくじき]	↘(C)	下	12	
	獣押き [むくろくじき]	←(C)	上	26	
	流式改・用し製弾 [りゅうしき改・もちりやう]	↘(C)④	[中・中・中・中]	15・15・15・15	
	爪押き [つまくじき]	↘(C)	上	14	
	架け龍腕 [かけりゅうぼう]	立ち達中(C)④	中・上	22・30	
	障り蚊 [くんだりみずち]	ジャンプ(C)	中	28・30・30・32	
	返り押し撃 [かえりおしあて]	振り向き(C)	上	18	
	返り膝割り [かえりひざわり]	しゃがみ振り向き(C)	下	16	
	鋭ぎ巻籠 [つなぎはじき]	←(A)+④	[中・中]	20・35	※④で2段目をキャンセルして文曲へ移行
	滑溜 [おとこうた]	←(A)+④	上	35	玉衝に移行/④④で玉衝をキャンセル可
鋭ぎ巻籠 [つなぎはじき]	←(A)+④	[中・中]	14・18	④④でガードブレイクに変化(ダメージ:18・18)	
流式改・並び双突 [ちゃんしきがい・ならびしやうこく]	立ち達中(A)+④	中	35	天枢に移行/立ち達中④で目門をキャンセル可	
捕虜・天死光閉じ [ほせい・てんがいしやうとじ]	④④④④④④④④	中×9	(ボールド:45) 5・5・4・4・4・4・5・5・35	天枢に移行/ジャスト入力でダメージ:5・5・4・4・5・5・6・6・40	
追い波紋 [おいはもん]	④④④④④	下・下	15・20		
七葉・屏り龍腕 [しちせいのりりゅうぼう]	←(B)+④④	中(ガード不能)	50	④④④でキャンセル可	
新・滑溜 [しん・おとこうた]	背向け(B)+④	中(ガードブレイク)	40		
襟存 [ろくそん]	←(A)+④	特殊構え	-	玉衝に移行	
追い海月 [おいかいげつ]	↘(A)+④	[下・上]	18・24		
天枢 [てんすう]	④④④④④	特殊構え	-	玉衝に移行	
塊発 [かたはつ]	④④④④④	特殊動作	-		
D技(斬り)	潮の舞籠 [かえりもち]	←(D)	[中・上]	15・20	
	飛空閉じ [あそなみとじ]	↘(D)④	上	22	
	夜光虫 [やこうちゅう]	↑(D)	中	16	④で目門をキャンセル可
	夜光虫 [やこうちゅう]	↑(D)	中	16	
	夜光虫 [やこうちゅう]	↑(D)	中	16	
	喰り深淵 [うなしんさん]	↘(D)④	下	30	
	鋭ぎ風響 [つなぎふうやん]	←(A)④④	上・[中・特中・特中]	15・5・5・5	天枢に移行
	聴抜き [えらぬき]	←(B)	上	35	目門に移行/④④で目門をキャンセル可
	流魂 [おとこたましい]	←(B)④	[中・中・中・中]	10・30・20・20	④④で目門をキャンセル可(ダメージ:10)
	浪華弾き [るうかはじき]	↘(D)④	中	30	玉衝に移行
	疾り経波 [はしりえつぱ]	↘(D)④	上	25	文曲に移行
	漢打ち [あそこうら]	↘(D)④	[中・中・中・中]	10・10・10・10	
	裏押し波刃 [うらしほりろうは]	↘(D)④	中	30	文曲に移行
	潮分ち [うしおわかち]	←(D)	中	34	天枢に移行
	流式改・轟向風 [ちゃんしきがいこうしゅうふう]	↘(D)④	上	32	
押し貫舟 [おし貫舟]	↑(D)④	中	18		
架け海月 [かけかいげつ]	↑(D)④	下・中	15・20		
架け龍腕 [かけりゅうぼう]	←(D)④④	中	29・29		
屏り龍腕 [のりりゅうぼう]	←(D)④④	中	42		
汀渡り [みぎわすべり]	十分に走りこんで(B)	下	30		
投げ技	天龍壁ち [てりゅうおち]	(A)+④	投げ	55	(A)で投げ投げ可
	蚊喰み [みずちがみ]	(B)+④	投げ	52	(B)で投げ投げ可
	電扇扇し [りょうかふすし]	左投げ	投げ	62	投げ側と同じボタン(AorB)で投げ投げ可

A技(斬り)

B技(斬り)

C技(斬り)

D技(斬り)

投擲技

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
投げ技	荒れ嵐脚 [あれりゆうそう]	右投げ	投げ	55	玉衝に移行/投げ側と同じボタン(A/B/C/D)で投げ抜け可
	刺み海紋 [さざみかいもん]	背後投げ	投げ	70	投げ抜け不可(アスタロス、ヴォルドは可)
中段	天駆 [てんすう]	○(A)+△など	特殊構え	-	
	架け黒波 [かけくろう]	天駆中(A)	上	18	玉衝に移行
	架け黒波 [かけくろう]	天駆中(A)	上	18-30	天駆中(A)でガードブレイクに変化(ダメージ:18-40)
	海龍巻頭 [かいりゅうまわり]	天駆中(A)	中	30	文曲に移行
	響き巻首 [ひびきまきづな]	天駆中(A)	中・[上・中]	24-20-16	目門に移行
	響き絞帯 [ひびきしぼり]	天駆中(A)	中・下	24-24	
	架け帆折分ち [かけほりわかち]	天駆中(A)	中	24-30	天駆に移行
	架け跳ね帆折 [かけはねほり]	天駆中(A)	中	24-30	天駆中(A) 入力可(ダメージ:24-40)
	天駆 ~ 揺光 [てんすう~ようこう]	天駆中(A)+国	特殊構え(インバクト)	-	インバクト性能(対縦属性上中段)あり
	目門 [もくもん]	○(A)など	特殊構え	-	
目門	架け浮舟 [かかけきふね]	目門中(A)	下・中	22-30	
	龍影ゆき [りゅうかげゆき]	目門中(A)	中	20	文曲に移行
	煙え翔塵 [けんしょうりゅう]	目門中(A)	中・上	20-24	
	宿星疾風 [しゅくせいしゅうふう]	目門中(A)	上(ガードブレイク)	40	
	目門 ~ 揺光 [もくもん~ようこう]	目門中(A)+国	特殊構え(インバクト)	-	インバクト性能(対縦属性上中段)あり
	緑存 [りくそん]	△(A)+△など	特殊構え	-	
	流雲荒れ双炎 [りゅううんあれそうく]	緑存中(A)	中・中	12-20	玉衝に移行/ディレイ可/緑存中(A)で玉衝をキャンセル可
	流雲荒れ双炎 [りゅううんあれそうく]	緑存中(A)	中・中・中	12-20-25(ホールD12-28-45)	ディレイ可/緑存中(A)でガードブレイクに変化
	廻り海龍 [めぐりかいりゅう]	緑存中(A)	中(ガードブレイク)	48	玉衝に移行/緑存中(A)で緑存に移行
	廻り海龍(ホールド) [めぐりかいりゅう]	緑存中(A)	中	15	緑存中(A)で天駆に移行
緑存	緑存 ~ 揺光 [りくそん~ようこう]	緑存中(A)+国	特殊構え(インバクト)	-	インバクト性能(対縦属性上中段)あり
	文曲 [もんこく]	△(A)など	特殊構え	-	
	廻り黒南風 [めぐりくろなべ]	文曲中(A)	[中・中]	20-28	
	疾り荒風 [かえしざりうらば]	文曲中(A)	上	26	文曲に移行
	返し新涼車 [かえしざりうらか]	文曲中(A)	中	30	玉衝に移行
	現式次式・解縛脚 [げんしきじき/かいばくあし]	文曲中(A)	中(ガードブレイク)	30	目門に移行
	流れ七星島鳥居 [ながれしちせいのり]	文曲中(A)	下・中・上(ガードブレイク)	14-16-30	3段目目ジャスト入力で発生
	文曲 ~ 揺光 [もんこく~ようこう]	文曲中(A)+国	特殊構え(インバクト)	-	インバクト性能(対縦属性上中段)あり
	玉衝 [ぎょっこう]	○(A)など	特殊構え	-	
	玉衝	船前掛 [せんしゅとじ]	玉衝中(A)	中	25
水切打ち [みずきりうち]		玉衝中(A)	下	22	天駆に移行/玉衝中(A)で天駆をキャンセル可
架け懸接き [かかけくさくじき]		玉衝中(A)	下・上	20-28	
玉衝 ~ 揺光 [ぎょっこう~ようこう]		玉衝中(A)+国	特殊構え(インバクト)	-	インバクト性能(対縦属性上中段)あり
揺光 [ようこう]		文曲中(A)+国、天駆中(A)+国など	特殊構え(インバクト)	-	インバクト性能(対縦属性上中段)あり
遠聞き [さざなみびらき]		揺光中(A)	下	30	
揺光・天衝無想隠 [ようこう・てんしゅむそうとじ]		揺光中(A)	[中・中]・[中・中]・中	5・5・5・5・18	天駆に移行
響山響し [せんぶつせい]		揺光中(A)	上	28	
七曜転生1 [しちせいてんせい]		構え中(揺光以外) →	特殊動作	-	
七曜転生2 [しちせいてんせい]		構え中(揺光以外) →	特殊動作	-	
七曜転生3 [しちせいてんせい]	構え中(揺光以外) →	特殊動作	-		
七曜転生4 [しちせいてんせい]	構え中(揺光以外) →	特殊動作	-	インバクト性能(対横属性上中段)あり	
七曜転生5 [しちせいてんせい]	構え中(揺光以外) ↓	特殊動作	-		
MC	玄斗・東ね宿星浮き高麗 [げんと・たねしゅくせいうきたかごりゅう]	△(A)+国+国	中(ガードブレイク)	35	クリティカルフィニッシュ始動技

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
技(横斬り)	清麗歌 [せいれいカ]	△(A)(B)	上・上・中	8・10・16	※でキャンセル可/△(B)で専ら壁に移行(ダメージ:8-10)
	清麗歌 ~ 扇引 [せいれいカ~せんびき]	△(A)(B)・○	上・上・中(インバクト)	8・10・16	インバクト性能(対縦属性上中段)あり
	煌風歌 [こうふうカ]	△(B)	中	18	
	煌風歌 [こうふうカ]	△(B)	[中・中]・下	15-15-28	△(B)で専ら壁に移行(ダメージ:15-15)
	炎龍煌風路 [りゅうりゅうおうふうとつ]	△(B)	[中・中]・中	15-15-24	
	紅刺斬 [こうさくざん]	○(A)	上	14	
	龍神脚 [りゅうじんきゃく]	△(A)(B)	下・上	21-20	ディレイ可
	斬革斬 [ざんくわざん]	△(A)	下	10	
	進脚脚 [しんきゃくきゃく]	△(A)	下	16	
	崩脚斬 [ゆうほんざん]	○(A)	中	20	
	脚斬 [きゃくざん]	しゃがみ(A)	特下	12	
	反脚脚 [らいきゃくきゃく]	立ち途中(A)	中・中	16-20	立ち途中△(B)で専ら壁に移行
	斬脚脚 [せんきゃくきゃく]	ジャンプ(A)	上	12	
	斬脚脚 [せんきゃくきゃく]	振り向き(A)	上	26	※:24, ※:26, ※:28
	斬脚脚 [せんきゃくきゃく]	しゃがみ振り向き(A)	特下	14	
技(縦斬り)	刺刺 [さくさく]	△(B)	中・中	14・14	※でキャンセル可
	刺刺 [さくさく]	△(B)	[中・中]	14・10	
	礼舞 [らいぶ]	○(B)(A)	上・中	15-20	○(B)で専ら壁に移行
	礼舞 [らいぶ]	○(B)(A)	上・下	15-16	
	浪輪脚 [らうりんたつ]	○(B)(A)	下・中	18-16	○(B)or○(A)で輪移動
	昇拍 [しょうぱく]	△(B)	中	26	
	屈臂 [くつぺき]	△(B)	中	16	
	双翼脚 [そうよくりつ]	△(B)(A)	中・中	18-24	△(B)で専ら壁に移行
	瑞律 [ずいりつ]	○(B)(A)	[中・中]・中	16-16-25	○(B)で専ら壁に移行
	瑞美 [ずいみ]	△(B)・○(B)	[中・中]・上	16-16-30	
	乃遊遊 [ないうゆう]	△(B)or△(A)	中	26	
	屈臂 [くつぺき]	しゃがみ	中	18	
	紗拍 [しゃぱく]	しゃがみ	中	30	
	紗拍 [しゃぱく]	しゃがみ	下	32	
	紗拍脚 [しゃぱくきゃく]	立ち途中	中(インバクト)	20	しゃがみ△(B)で専ら壁に移行
斬脚脚 [せんきゃくきゃく]	ジャンプ	中	20	インバクト性能(対横属性上中段、打撃除)あり	
斬脚脚 [せんきゃくきゃく]	振り向き	中	28	※:28, ※:30, ※:32	
斬脚脚 [せんきゃくきゃく]	しゃがみ振り向き	中	18		





	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
C	如河・珠姫陣突功 [ジョカ・シュレイレンキコウ]	(R)+(A)+(R)	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

## キリク

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
A 技 繰 新 ウ	流氷翼 [リュウエイヨク]	(A)(A)(R)	上・上・中	12・12・26	※②でキャンセル可
	双取棍 [ソウクワゴン] ~ 輪移動	(R)(A)(R)+(R)+(R)+(A)+(R)+(R)+(R)	上・上・中	12・12	
	崩穿 [ホウセン]	(R)(R)(R)	[上・上]・中	14・10・28	
	風侯 [フウコウ]	⇨(A)(A)(A)	上・上・上	10・10・20	
	蜂縛棍 [セイキョクソウ]	⇨(A)	中	18	
	凜乎 [リンコ]	(R)(A)	下	21	
	押襲棍 [ソウシュウコン]	⇨(A)	下	16	
	果乎 [コウコ]	⇨(A)	下	28	
	押襲棍 [ソウシュウコン]	しゃがみ(A)	上	18	
	凜撃棍 [リンゲキコン]	立ち途中(A)	中	24	
散夜棍 [サンヤコン]	ジャンプ(A)	中	20, ②: 22, ③: 24		
空宵棍 [オウハイコン]	振り向き(A)	上	16		
押襲棍 [ソウシュウコン]	しゃがみ振り向き(A)	特下	18		
B 技 繰 新 ウ	連穿 [レンパクコン]	(R)(R)	中・中	16・20	※②でキャンセル可
	連穿棍 [レンパクコン] ~ 輪移動	(R)(R)+(R)+(R)+(A)+(R)+(R)	中・中	16・20	
	張牙 [サイガ]	⇨(R)	上	16(遠距離: 26)	
	夜侯 [ヤハク]	⇨(R)	上	12	
	斬牙 [サイガ]	⇨(R)	上	20	
	紅鋒 [コウホウ]	⇨(R)(R)	中・中	20・25	ディレイ可
	刺襲棍 [カッシュウコン]	(R)(R)	中	18	
	散夜穿 [サンカセツ]	⇨(R)	中	14	
	控刺棍 [ネンシコン]	⇨(R)	中	40	
	毒星 [ソウセイ]	⇨(R)	中(ガードブレイク)	50	
C 技 繰 新 ウ	防糸動 [ボウシケイ]	⇨⇨(R)	上	10	
	散夜翼 [グキサイコン]	⇨⇨☆(R)(R)	中・上	20・20	
	刺襲棍 [カッシュウコン]	しゃがみ(R)	中	20	
	浮感索 [フウカクセン]	しゃがみ(R)	中	26	
	絞鎖棍 [コウカクセン]	しゃがみ(R)	下	16	
	碎壁 [ソウヘイ]	立ち途中(R)	中	20	
	落星棍 [ラクテイコン]	ジャンプ(R)	中	28, ②: 30, ③: 32	
	落宵棍 [ラクハイコン]	振り向き(R)	中	22	
	斬宵棍 [カウハイコン]	しゃがみ振り向き(R)	中	22	
	D 技 繰 新 ウ	刈撃棍 [ガイゲキシュウ]	(R)	上	14
尸穿 [シセイ]		(R)(R)	上・下	15・15	
戒鎖翼 [カイサイシュウ]		⇨(R)	中	30	
砕穿 [スイセン]		⇨(R)(R)	中・上	15・25	
殲撃棍 [テキゲイシュウ]		(R)(R)	下	12	
戒鎖翼 [カイサイシュウ]		⇨(R)	中	14	
毒感索 [ロウカクセン]		⇨(R)(R)	上・下	26・28	ディレイ可
殲撃棍 [テキゲイシュウ]		しゃがみ(A)	下	14	
登翔翼 [トウヨウシュウ]		立ち途中(R)	[中・上]	15・15	
翔翔翼 [ショウショウシュウ]		ジャンプ(A)	上	14, ②: 16, ③: 18	
刈撃棍 [ガイハイシュウ]	振り向き(A)	上	18		
殲撃棍 [テハイシュウ]	しゃがみ振り向き(R)	下	16		
E 技 繰 新 ウ	機脚 [キカク]	(R)+(R)	[上・上・上・上・上]	10・10・8・8・8	
	衆轟陣(中段) [シュウゴウジン]	⇨(A)+(R)	[中・中・中・中]	15・15・10・10・15	近距離ヒットで打撃投げに移行(追加ダメージ 正面: 20, 背面: 30)
	開三宝 [カイサンポウ]	⇨(R)+(R)	下	12	
	衆轟陣(下段) [シュウゴウジン]	(R)+(R)	[下・下・下・下]	10・10・20・20	近距離ヒットで打撃投げに移行(追加ダメージ 正面: 35, 背面: 45)
	縛三宝 [ホウサンポウ]	⇨(R)+(R)	下	12	②(A)+(R)中の2段目, または4段目に③で5段目が発生
	龍吼 [リュウコウ]	⇨(A)+(R)	[中・中・中]・中	10・15・15・24・30	
	輝盾 [キセン]	しゃがみ(A)+(R)	[中・中・中]	20・20・20	
	煌雷火 [コウライカ]	ダウン中(A)+(R)	下	75(ガード不能)	ダウン中(A)+(R)でキャンセル可
	龍盾 [クライ]	ダウン中(A)+(R)(R)	下	30	
	散夜羅漢拳 [サンタイラカンコウ]	(R)+(R)+(R)⇨⇨(R)⇨⇨(R)	中・中・中(インパクト)	15・10・40	インパクト性能(対中段, 突き・振り除く)あり
散夜羅漢拳 [サンタイラカンコウ]	(R)+(R)+(R)⇨⇨(R)⇨⇨(R)	中・中(インパクト・ガードブレイク)	15・10・45	インパクト性能(対中段, 突き・振り除く)あり	
F 技 繰 新 ウ	戒鎖翼 [カイエイシュウ]	⇨(R)+(R)	[中・下]	14・18	
	虚牙 [キョガ]	⇨(R)+(R)+(R)	中	24	
	滅法養生 [メツポウソウセイ]	(R)(R)+(R)	下	26	※(R)⇨(R)でキャンセルしてダウン状態に移行
	龍爪棍 [リウソウコン]	⇨(R)+(R)	下	35	⇨(R)⇨(R)で準封鎖に移行
	散夜羅漢拳 [カクライラカンコウ]	背向け(R)+(R)⇨⇨(R)⇨⇨(R)⇨⇨(R)	中・中・中	15・10・40	
	散夜羅漢拳 [カクライラカンコウ]	背向け(R)+(R)⇨⇨(R)⇨⇨(R)⇨⇨(R)	中・中・中	15・10・45	(ガードブレイク)
	翔双棍 [ショウソウコン]	(A)+(R)	[中・中]	20・20	
	飛龍 [ヒレン]	⇨(A)+(R)	[下・上]	22・33	
	赤手 [ハクコ]	(R)+(R)	下	32	
	山斗杯 [サントハイ]	⇨(A)+(R)	[下・下]	20・20	
燧火門 [クワヨクセン]	ダウン中(R)+(R)	下	30		
挑発	(R)+(R)	—	—		
G 技 繰 新 ウ	降襲棍 [コウリュウコン]	⇨(A)(A)	上・下	18・30	
	襲撃 [リンショウ]	⇨(R)⇨(A)	上	24	
	玄武 [ゲンブ]	⇨(R)⇨(A)(A)(A)	[中・下・下]	16・16・36 (遠距離: 20・16・36)	
	玄武 [ゲンゴク]	⇨(R)⇨(A)	中・下	16・28 (遠距離: 20・28)	
	輝乎 [コウコ]	⇨(R)⇨(A)	下	22	
	糾乎 [キョウコ]	⇨(A)(A)	[中・下]	14・18 (遠距離: 16・18)	ディレイ可
	輪廻 [リンネ]	⇨(R)	中	65(ガード不能)	※(R)⇨(R)でキャンセル可
	斬撃棍 [サンショウコン]	⇨(R)⇨(R)⇨(R)	中	18	カウンターヒットで大剣に移行
	大群 [オオグン]	⇨(R)⇨(R)⇨(R)(カウンター)	中	18・25	
	天罰 [テンバツ]	⇨(R)⇨(R)	中	28	





	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考	
B W Y R O U N D	白穿牙 [ハクセンガ]	↙or↘ [B]	下	20		
	蛇纏腰 [ジャコウコン]	← [B]	下	20 (遠距離: 25)		
	龍喚 [ライコウ]	→or↙or↘ [B, R, K]	[中・中]・中・中	15・10・15・30		
	蛇纏身 [ジャクヤン]	↙or↘ [B]	[下・中]	18・28		
	龍鳳脚 [リクフウキョウ]	←or↙or↘ [B, R]	中	30		
	胡沙羅 [コサラウ]	十分に走りこんで [B]	中	28	Aで投げ掛け可	
	拳首 [キョウシュ]	[A]+[G]	投げ	52	Bで投げ掛け可	
	肘觸 [チウテイ]	[B]+[G]	投げ	50	Bで投げ掛け可	
	夏楚 [カン]	左投げ	投げ	60	投げ側と同じボタン([A]or[B])で投げ掛け可	
	炮槍 [ホウチウ]	右投げ	投げ	62	投げ側と同じボタン([A]or[B])で投げ掛け可	
技 技 技 技 技 技 技 技 技 技	断首 [ダンザイ]	背後投げ	投げ	70	Aで投げ掛け不可(アスタロス、ウォルドは可)	
	遠益 [タイボク]	☉☉☉ [A]+[G]・☉☉☉ [A]・☉☉☉ [B]	投げ	5・5・25	Aで投げ掛け可	
	紅羅網 [コウロウカウ]	☉☉☉ [B]+[G]・☉☉☉ [B]	投げ	10・40	Bで投げ掛け可	
	準封師 [ジュンフウシ]	☉☉☉	特殊構え (インパクト)	—	インパクト性能(対横属性)あり	
	封縛手 [フウレンコ]	準封師中[A]	中	26		
	封縛脚 [フウジヤク]	準封師中[B]	下	36		
	封鎖 [フウガイ]	準封師中[B]	[上・上]	15・20		
	煙燻気 [コウライカ]	準封師中[A]+[B]	中(ガード不能)	75	準封師中[A]+[B]でキャンセル可能	
	駆雷 [クライ]	準封師中[A]+[B]	下	30		
	遠益 [タイボク]	準封師中[A]+[G]・☉☉☉ [A]・☉☉☉ [B]	投げ	5・5・25		
準 封 師	紅羅網 [コウロウカウ]	準封師中[B]+[G]・☉☉☉ [B]	投げ	10・40		
	準封師 [ジュンフウシ] ~ 輪移動	準封師中[B]・☉or☉ [B]+[G]	特殊移動	—		
	準教師 [ジュンサウシ]	☉☉☉	特殊構え(インパクト)	—	インパクト性能(対縦属性、突き除く)あり	
	鐵乎 [サイコ]	準教師中[A]	下	28		
	葉 [コウ]	準教師中[B]	中(ガードブレイク)	45		
	程功殿 [サイコウシュウ]	準教師中[B]	中	26		
	準 教 師	福壽寺秘蔵薬技・真行真真蔵 [リンショウジ ヒソウキギ・シンキョウホウヨクハ]	[A]+[B]+[K]	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

セルバンテス

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
技 技 技 技 技 技 技 技 技 技	ソウルスイング	[A][A]	上・上	10・12	☉☉でキャンセル可
	パイレーツクロス	☉☉	[上・中]	10・30	
	アンカーガステキック	☉☉	上	28	
	ジェントルウェーブ	☉[A]	上	14	
	シザースリフター	☉[A][B]	下・中	12・16	☉[A][B](ジャスト)でガード不能の追加攻撃発生(ダメージ: 10)
	ソウルグライド	☉[A]	特下	10	
	フレイクウェイブ	☉[A]	下	22	
	クラッシュキール	☉[A]	上	15	☉+入力可
	ソウルグライド	しゃがみ[A]	特下	12	
	カースドブルーヒーター	立ち達中[A]	中	18	
技 技 技 技 技 技 技 技 技 技	ソウルウェイクサーフ	ジャンプ[A]	上	☉: 22, ☉: 24, ☉: 26	
	ソウルファイブアスターン	振り向き[A]	上	14	
	サブソウルグライドアスターン	しゃがみ振り向き[A]	特下	14	
	ワイルドストーム	[B][B][B]	中・中・中	14・14・35	☉☉でキャンセル可
	ストームフレア	[B][B]・☉[B]+[K]	中・中(ガードブレイク)	14・14・40	[B][B]・☉[B]+[K]で相手の背後に移動 技中に攻撃(対横属性上中段)されると、ダーク ネスフレアに移行 ☉[B]に攻撃されると技後に背向け
	サブライズウェーブ	☉[A]	上	16	
	ダークネスフレア	☉[A]中に被攻撃	特殊移動	—	
	ヘッドスナップキック	☉[B]	中	28	
	ストームジェネレート	☉[B]	特中	10	空中の相手にヒット時、打撃投げに移行(ダメージ: 25) 2段階目/☉☉☉でダメージ: 25・25/☉☉☉ で攻撃属性(中・中)、ダメージ: 20・15・15
	セイルノーチラス	☉[B][B]	中・中	20・25	
技 技 技 技 技 技 技 技 技 技	キャノンボールリフター	☉[B]	中	26 (遠距離: 22)	
	キャノンボールリフター (追加攻撃1)	☉[B]カウンターヒット時[B]	中・中	26・36	
	キャノンボールリフター (追加攻撃2)	☉[B]カウンターヒット時☉[B]	中・中	26・36	
	スパイクアンカー	☉[B]	中	20	
	ブラッドホイスト	☉[B]	中	24	
	ブラッドヒルトキック	☉[B][B]	中・上	15・20	技後背向け
	スレイストーム	しゃがみ[B]	中	18	
	ジェノサイドエックス	立ち達中[B]	中・中	20・40	
	フロアー(レフト)リフター	ジャンプ[B]	中	☉: 24, ☉: 26, ☉: 28	
	ブレードストームアスターン	振り向き[B]	中	18	
技 技 技 技 技 技 技 技 技 技	サブスレイストームアスターン	しゃがみ振り向き[B]	中	20	
	アンカーキック	☉[B]	上	14	☉☉でキャンセル可
	アンカーブキック	☉[B]	中	16	
	アンカーミドルキック	☉[B]	中	12	
	アンカーボウキック	☉[B]	下	12	
	アンカーマールドキック	☉[B]	下	18	
	アンカースティープキック	☉[B][B]	上・中	16・16	
	ヴァイスライド	☉☉☉	下	25	
	ヴァイスライドカルバリン	☉☉☉☉[B][B]	下・上・上(ガード不能)	10・10・20	
	アンカーボウキック	しゃがみ[B]	下	14	
技 技 技 技 技 技 技 技 技 技	アンカーリヴァイブキック	立ち達中[B]	中	22	
	キャノンジャンプキック	ジャンプ[B]	☉: 16, ☉: 20, ☉: 22		
	アンカーキックアスターン	振り向き[B]	上	18	
	アンカーボウキックアスターン	しゃがみ振り向き[B]	上	16	
	フルセイルホイスト	[A]+[B]	中	14	
	バーン・オブ・エルモライト	☉[A]+[B][B]	中・中	14・20	☉[A][B][B](ジャスト)で中段の追加攻撃発生 (ダメージ: 20)
	シザースウェーブ	☉[A]+[B]	[中・中]	10・15	
	フレグータスライザー	☉[A]+[B]	中	20	
	エターナルコース	☉[A]+[B]	中(ガード不能)	40	☉☉+☉でキャンセル可
	ダークネス・ジオ・ダ・レイ	☉[A]+[B]	[中・中・中] (ガードブレイク)	10・20・30	ヒット時、ダ・ロードに移行

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
闘争系技	アイスバグーキューラー フライング・ダッチマン	⑨(A)+⑩ しゃがみ⑨+⑩	中 中×7	28 6×6、20	しゃがみ⑨+⑩、前進打でガードブレイクに変化 技中に攻撃(対縦属性)されると、ダークネス レアに移行
	マルタンズタクティクス	⑩+⑫	特殊動作	—	—
	ダークネスフレア	⑩+⑫中に被攻撃	特殊移動	—	⑩+⑫中に攻撃されると技後に背向け
	ハイドアンカリング	⑩(⑩)+⑫	中	35	⑩(⑩)+⑫でダメージ:40、特中の衝撃波が発生
	シャドウフレア	⑩(⑩)+⑫	中(ガードブレイク)	48	⑩+⑫で相手の背後に移動
	クラークススクローラー	⑩(⑩)+⑫	中	36	—
	プレッシャーアスターン	⑩+⑫	中	28	—
	レッドプレッシャーアフト	背向け⑩+⑫	中	15	—
	マルタンズキーム	⑩+⑫	特殊動作	—	技中に攻撃(対横属性)されると、ダークネス レアに移行
	ダークネスフレア	⑩+⑫中に被攻撃	特殊移動	—	⑩+⑫中に攻撃されると技後に背向け
	ジェノサイドカルリン	⑩(⑩)+⑫	上(ガード不能)	60	—
	アンカーボウヒール	⑩(⑩)+⑫	中(インパクト)	30	インパクト性能(対横属性上段)あり/インパクト時に 自動攻撃(近距離ダメージ:40、遠距離ダメージ:25)
	ブラディカルババン	⑩(⑩)+⑫	上(ガード不能)	15	—
	ダークネスフレア 発砲	背向け⑩+⑫ ⑫+⑬	特殊移動 特殊動作	— —	背向け⑩+⑫で相手の背後に移動
	BWAYFURN	ラキングウェーブ	→A	上	30
ホーネストウェーブ		↖or↗A	上(インパクト)	35	—
フリジッドスライズ		↓A	[中、上]	15、20	インパクト性能(対横属性上段)あり
トルネードスライズ		↑A	[上、下]	15、20	—
ゾブリングトルベイス		↖or↗A、A	下、下	15、27	—
ゾブリングプレッシャー		↖or↗A、⑩	下、中	15、25	—
マキシムスウェーブ		←A	下	35	—
キャンボールスプリット		←⑩	中(打撃投げ)	10、33	—
マキシムスニードル		←⑩、⑩	中、中	10、15	ディレイ可
バイルラングス		→⑩	中(打撃投げ)	30、25	遠距離ヒット時ダメージ:25
キャンボールリフター		↖or↗	中	28	—
キャンボールリフター (追加攻撃1)		↖or↗	中、中	28、36	2段目の⑩ジャスト入力でガード不能に変化、ダ メージ:28、20
キャンボールリフター (追加攻撃2)		↖or↗	中、中	28、36	2段目の⑩ジャスト入力でガード不能に変化、 ダメージ:28、20 ダウン中の相手に↖or↗で打撃投げに移行、ダ メージ:15、2・2・6
ストームネスト		↓or↑	下	15	—
ライオットストーム		↖or↗	中	34	—
ボウフレア	←	中	35	—	
ヘッドクワッチキック	→or↖or↗	中	16、16	→18、↖or↗16	
アンカーサイドキック	↖or↑	中(インパクト)	—	インパクト性能(対横属性上段)あり	
アンカースワールキック	↖or↗	下	22	—	
シンク・オブ・ガレオン	←	下	28	—	
ウィンドミルサーキュラー	→(A)+⑩	[中、上]	18、20	—	
クロスボンディバイダー	→(A)+⑩	中	35	←+⑩でガード不能に変化	
ウェイヴフレッダー	十分に走りこんで⑩	下	26	—	
技師技	フレラディクレデット	(A)+⑩	投げ	50	(A)で投げ投げ可
	タービュランスリフト～ダ・ロード	(A)+⑩	投げ	10	(A)で投げ投げ可/ダ・ロードに移行
	フィギアヘッドフック	左投げ	投げ	65	投げ側と同じボタン(AorB)で投げ投げ可
	ジョリロジャールホイス	右投げ	投げ	65	投げ側と同じボタン(AorB)で投げ投げ可
	フラッシュフット	しゃがみ⑩+⑫	投げ	70	投げ投げ不可(アスタロス、ヴォルドは可)
	リム・オブ・エシエントマリナー	しゃがみ⑩+⑫	投げ	70	(A)で投げ投げ可
	ダ・ロード	⑩or⑪	特殊構え	—	—
	ペイジ・シレ	ダ・ロード中A	上(ガード不能)	55	—
	ジオ・ダ・レイ	ダ・ロード中A	中	37	—
	ジオ・ダ・レイ・ピリオド	ダ・ロード中A、⑩(⑩)	[中、中]・中	10、10、13、10	ダ・ロード中or⑩(⑩)で方向移動可
	ブランチスラッパ	ダ・ロード中A	[中、中]	20、20	—
	フラッシュカレント	ダ・ロード中⑩+⑫	[中、中]	15、25、15	—
	アンカーワールブル	ダ・ロード中A	下	30	—
	ダークネスフレア	ダ・ロード中⑩	特殊移動	—	前進入力可
	ダークネスフレアプレッシャー	ダ・ロード中⑩+⑫	中	15	—
タルタロスグリエット	(A)+⑩+⑫	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技	

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
(A)技補修(1)	春花/盛り残干 [はるはなのさかりなぞ]	(A)、⑩	上、上	10、10	⑩(⑩)でキャンセル可
	第二艦カズ月 [たつづきにあかすつるつき]	⑩(⑩)	中	40	—
	紗/回三月 [すまのいみづき]	⑩(⑩)	中	26	—
	朝暁/乱し残干 [あさかみのみだれがみ]	⑩(A)、A	上、中	16、20	—
	夕陽草/残干 [ゆふかげのくさなぞ]	⑩(A)	中	20	—
	草原/残干 [かやはらのなぞ]	⑩(A)	特下	10	—
	活殺・黄泉ツ平坂 [かまごつ・よもつひらさか]	⑩(A)ヒット時(A)(ジャスト)	下・中(ガードブレイク)	14、14、23	3段目は(A)ジャスト追加力発生
	紅/木ノ葉残干 [くれなひのこのはなぞ]	⑩(A)	上	14	—
	水茎/葉残干 [みずくきのうらなぞ]	しゃがみA	上	12	—
	巫/熊脚ミ [かむなごのおまつみ]	しゃがみ⑩(⑩)	中	35	前進入力時ダメージ:40
	真草刈/荒野ノ葉残干 [まぐさかりのあらのうらなぞ]	立ち途中A	中	28	—
	沖つ雲ノ残干 [おきつものなぞ]	ジャンプA	上	14	⑩:20、⑪:22、⑫:24
	閑寂・春花/裏残干 [かひばつ・はるはらのうらなぞ]	振り向きA	上	14	—
	閑寂・昔ノ里ノ残干 [かひばつ・むかしのうらなぞ]	しゃがみ振り向きA	特下	14	—
	(B)技補修(2)	春風ノ音ノ逆断干 [はるとりのねのさかたち]	(B)、⑩	中、中	14、14
真眼・神酔月 [しんがん・かむはぶり]		⑩(A)	中	40	—
夜半ノ月張り月 [よはのゆきはりづき]		⑩(⑩)	中	20	—
放子鳥ノ荒断干 [はなぢどりのあらかち]		⑩(⑩)	中	24	—
水鳥ノ断干 [みずとりのはり)		⑩(⑩)	中	16	—
雉子ノ逆断干 [きざのすのさかたち]		⑩(⑩)、(B)(ジャスト)	中、中	10、10	—
飛鳥ノ望断干 [あすかのくにみたち]		⑩(⑩)	上	24	—
行鳥ノ逆断干 [ゆくとのさかたち]		しゃがみ⑩	中	18	—
曇り夜ノ逆月 [くもりよのまよづき]		しゃがみ⑩(⑩)(ジャスト)	中、中	14、16	—





	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
技 通常技 通常技	クレバーニードル	Ⓐ(前)	下・下	12・14	◎でプレバレーションに移行
	ナスティブレイヤー	ⓐ(前)	上	12	
	ドレッドバレル	Ⓕ(前)	中	48	
	スチールファンク	しゃがみⒻ	中	18	
	スティンジャッドウプラス	しゃがみⒶ(前)	下・中	20・30	
	アヴァンスライザー	立ち途中Ⓐ	中	24	
	エアレイド	ジャンプⒶ	中	24、Ⓔ・26、Ⓕ・28	
	フリップターン	振り向きⒶ	中	18	
	シンクスターンフリップ	しゃがみ振り向きⒶ	中	20	
	ベノムハイキック	Ⓐ	上	14	
ベノムトゥキック	ⓐ	中	20		
ベノムサイドキック	Ⓕ	中	16		
ハームローキック	Ⓕ	下	12		
タランテラタップキック	Ⓕ	下	24		
ボイズンヒールインパクト	ⓐ	上	18		
ハームローキック	しゃがみⒶ	下	14		
ハームトゥキック	立ち途中Ⓐ	上	18		
カオスリセット	ジャンプⒶ	中	20、Ⓔ・22、Ⓕ・24		
ベノムハイキックターン	振り向きⒶ	上	18		
シンクスターンハームロー	しゃがみ振り向きⒶ	中	16		
技 通常技 通常技	ルーアンボナバルトプラス	(A)+Ⓐ	[中・中]・下	16・20・24	インパクト性能(対横属性上中段、振りを除く)あり 自動反撃中に通過加入力で最後の攻撃発生 インパクト性能(対横属性上中段)あり
	バクフオンブレード	ⓐ	上	35	
	フラッシュバレット	ⓐ	上・中	4・8	
	ラプチャーリフレットプラス(自動反撃)	ⓐ(前)でインパクト成功時	特殊動作(インパクト)	4・7・20	
	ブラッディーヒム	ⓐ	[上・中](インパクト)	15・20	
	ヴルコラクフォーム	Ⓐ	特殊構え	-	
	カンタレッタニードル(アヴァン)	ⓐ	中	20	
	カンタレッタニードル(ドワ)	ⓐ	中	20	
	カンタレッタニードル(ゴシュ)	ⓐ	中	30	
	カンタレッタニードル(アリエール)	ⓐ	中	20	
	カンタレッタニードル(アリエール)	背向けⒶ	中	30	
	ストリゴイフォーム	(A)+Ⓐ	特殊移動	-	
	ストリゴイフォーム	背向け(A)+Ⓐ	特殊移動	-	
	機銃	Ⓐ	特殊動作	-	
	ライニングタロン	ⓐ	上	22、Ⓐ	
マーシレスサークル	ⓐ	上・上	12・18		
ノートリアスドライブライカープラス	ⓐ	上・下・中	12・18・30		
ステラーストローク	ⓐ	中・中	20、18、18		
コフィンドレッド	ⓐ	中	20		
デスゲイズレイ	ⓐ	下	28		
クワイクスナイブ	ⓐ	中	16		
ファレンアビス	ⓐ	中	38		
プレアラートバング～ブレインズ	ⓐ	中(インパクト・打撃投げ)	60		
クリーマー	ⓐ	上	24		
ハームサイドキック	ⓐ	中・中	16・28		
ブラッドムーン	ⓐ	上	16		
ベノムラウンドキック	ⓐ	上	18		
ブラスクムーン	ⓐ	中	16		
ワイバーンテイル	ⓐ	中	20		
フュネラルドレッド	ⓐ	中(ガード不能)	28		
レグスピア	ⓐ	下	28		
技 通常技 通常技	フアーエスコート	(A)+Ⓐ	投げ	42	Ⓐで投げ抜け可 Ⓐで投げ抜け可 投げ側と同じボタン(Aor前)で投げ抜け可 投げ側と同じボタン(Aor前)で投げ抜け可 投げ抜け不可(アスタロス、ヴォルドは可)
	テッドリーホーネット	Ⓐ	投げ	52	
	マサカウルレッシン	Ⓐ	投げ	62	
	アンダーテイカー	左投げ	投げ	60	
	ビュアサクリファイズ	右投げ	投げ	62	
	ビュアサクリファイズ	背後投げ	投げ	72	
	ヴルコラクフォーム	Ⓐ	特殊動作	-	
	ルルガールハウリング	ヴルコラクフォーム(中)	[中・上]	15・15	
	ミッドナイトバレットプラス	ヴルコラクフォーム(中)	上・中	14・30	
	アンブレスクローキック	ヴルコラクフォーム(中)	中	30	
メルトヴェク	ヴルコラクフォーム(中)	投げ	50		
技 通常技 通常技	プレバレーション	(A)+Ⓐ	特殊構え	-	Ⓐでキャンセル可 ⓐでキャンセル可能で、プレバレーションに移行
	エニーストック	プレバレーション(中)	中	8	
	エニースティンガークラス	プレバレーション(中)	下・下	18・20	
	リボストブライザー	プレバレーション(中)	中	40	
	プレバレーション～ヴルコラクフォーム	プレバレーション(中)	特殊構え	-	
	ラビッドタックブラスト	プレバレーション(中)	上・上・中・中	8・8・18・20	
	シャドウシンクA	プレバレーション(中)	特殊構え	-	
	ブラッドシェイパー	シャドウシンクA(中)	上	22	
	アサルトバレル	シャドウシンクA(中)	中	24	
	ヘムロクットゥキック	シャドウシンクA(中)	上	18	
技 通常技 通常技	シャドウシンクB	シャドウシンクA(中)	特殊構え	-	シャドウシンクA(中)でプレバレーションに移行
	スフェラードストライド	シャドウシンクB(中)	中	20	
	スフェラードストライド	シャドウシンクB(中)	中	38	
	ベラドンナヒール	シャドウシンクB(中)	上	22	
	シンドウシンクA	シャドウシンクB(中)	特殊構え	-	
	シンドウシンクA	シャドウシンクB(中)	特殊構え	-	
	ベルムーンダスト	(A)+Ⓐ	中(ガードブレイク)	30	
	クリティカルフィニッシュ始動技				

リザードマン

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
技 通常技 通常技	リフレインアックス	(A)	上・上	10・12	※空でキャンセル可
	アイギスブロー	ⓐ	上	16	
	ランバークアックス	Ⓕ	中	24	
	ローアセルティス	Ⓕ	特下	10	
	カレントブラスト	Ⓕ	下・中	22・38	
	トルスズズ・ウェザーエッジ	ⓐ	下	28	



	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
A技 (技)	ローアールテイス	しゃがみ(A)	特下	12	
	サンドゲイルアックス	立ち途中(A)	上	26	
	ホッパーズビニョウエッジ	ジャンプ(A)	上	14	%:26, %:28, %:30
	リアサードエッジ	振り向き(A)	上	14	
B技 (技)	リアベースカーレント	しゃがみ振り向き(A)	特下	14	
	レンドストライク	⑧, ⑨, ⑩	中・中	14・18	%⑧でキャンセル可
	スポットストライク	⇒⑩	中	26	
	ライザーグリッド	%⑩	中	36	
	メゼ式・アイギスブラスト	⑧, ⑨, ⑩	中・中	14・38	
	ベースレンドアックス	⑧, ⑨	中	16	
	アイギスクリッパー	⑩	上	25	
	ベースレンドアックス	しゃがみ⑩	中	18	
	テイルウェポンライザー	立ち途中⑩	中	22	
	ホッパーベースレンドアックス	ジャンプ⑩	中	22	%:28, %:30, %:32
	リアレンドアックス	振り向き⑩	中	18	
	リアベースレンドアックス	しゃがみ振り向き⑩	中	20	
C技 (技)	グルームハイキック	⑧	上	14	%⑧でキャンセル可
	グルームフロントキック	⇒⑩	中	20	⇒⑩で上限に変化(ダメージ:25)
	グルームスタンプキック	%⑩	中	18	
	ロンパーベースキック	⑧, ⑨	下	12	
	メゼ式・シンカースピンキック	⑧, ⑩	下	20	%⑩でクリーピングに移行
	メゼ式・ライトニングヘッドマッシャー	⑧, ⑩	中	24	
	グルームローキック	しゃがみ⑩	中	14	
	カミラ複合式・ロンパーツイスター	立ち途中⑧, ⑨, ⑩	中×6	12・15・5・5・15・30	
	サイドアーチキック	ジャンプ⑩	下	16	%:14, %:16, %:18
	リアグルームハイキック	振り向き⑩	上	18	
	リアグルームローキック	しゃがみ振り向き⑩	下	16	
	D技 (技)	ホッパーアックス	⑧+⑨	中	20
メゼ式・ズガテンブル		⑧+⑨	中	30	
メゼ式・プレートサンドリベンジャー		⇒⑩+⑪	下(ガード不能)	65	%⑩+⑪でキャンセル可能で、クリーピングに移行
サンドリベンジャー		⇒⑩+⑪	中	30	⇒⑩+⑪でクリーピングに移行
クイクサンドリベンジャー		⇒⑩+⑪	中	30	技後ダウン
メゼ式・デザートローニング		⑨+⑩	特中	40	⇒⑩+⑪でガード不能に変化(ダメージ:60)
スビラルテイル		背向け⑧+⑨	下	30	
メゼ式・ツイスターハイキック		⑧+⑨	上	32	
跳梁		⑧+⑨	特殊動作	-	
グリッドラフト		⇒⑩	中	32	
スビラルドラフト		↖or↗⑩	上	34	%or⑩でクリーピングに移行
リパースダブルアイギスイング		↑⑩(A)	上・上	20・10	
ダブルアイギスイング	↑⑩(A)	上・上	20・10		
メゼ式・カーレントスピン	↖or↗⑩(A)	中・下	16・28		
カミラ複合式・ハンティングダテンベスト	⇒⑩	中・中	16・20	⇒⑩, ⑪でガードブレイクに変化	
トルヌ式式・デュラコメット	⇒⑩	中	32		
メゼ式・キヤメルスクワッシャー	⇒⑩+⑪	中	15		
サンドランドフルテチャー (追加攻撃)	%or⑩ ヒット時 ⑪ (ジャスト)	中(打撃投げ)	10(ジャスト)・15(10)	%or⑩ ヒット時 ⑪ (ジャスト)でクリーピングに移行	
メゼ式・アイギスジョルト	⇒⑩	上	25		
メゼ式・カノンアイギス	⇒or⑩	中	28		
ランプリングアックス	⇒⑩	中	30		
メゼ式・グリッドラフト	⇒or⑩or⑪	中	42, 30, 40		
メゼ式・スケイルツイスター	⇒or⑩	中	20		
キリングバイト	⇒or⑩or⑪	中	20	頭面ダウン中の相手に⇒or⑩or⑪で打撃投げに変化し、⇒or⑩or⑪でクリーピングに移行	
トルヌ式・スクリュッシュ	⇒⑩+⑪	中	48	(打撃投げ:25)	
トルヌ式・ダブルライジングビート	⇒or⑩(A)+⑪	[中・中]	15・20		
メゼ式・アイギスミニスター	⇒⑩+⑪, ⑩(A), ⑪	中・上・中	18・8・18	ディレイ可	
サンドスラップ	十分に走りこんで⑩	下	26		
E技 (技)	メゼ式・サンドコンフィ	⑧+⑨	投げ	47	⑧で投げ投げ可
	メゼ式・サンクファクトム	⑧+⑨	投げ	55	⑨で投げ投げ可
	メゼ式・ダスティクラッシュリフト	左投げ	投げ	60	投げ側と同じボタンス(⑧or⑨)で投げ投げ可
	メゼ式・スケイルプレッシャー	右投げ	投げ	62	投げ側と同じボタンス(⑧or⑨)で投げ投げ可
	メゼ式・スローペナリイ	背後投げ	投げ	67	投げ投げ不可(アスタロス、ヴォルドは可)
	メゼ式・リーフテイルランブル	⑧⇒⑨+⑩	投げ	62	⑨で投げ投げ可
	クリーピング	⑧%⇒	特殊構え	-	
サイドワインダー	クリーピング中(A)	下	12	構えを維持	
ライジングリベンジャー	クリーピング中(B)	中	30	構えを維持	
スケイルブラスト	クリーピング中(C)	中	30	構えを維持	
クリーピングシールド	クリーピング中(A)+⑩	特殊動作(インパクト)	-	インパクト性能(対中段, 突きを除く)あり/構えを維持	
スレッドリベンジャー	クリーピング中(B)	特下	20	構えを維持	
スプレッドリベンジャー	背向けクリーピング中(A)+⑩	特下	20	構えを維持	
キヤメルボーンクラッシュ	クリーピング中(A)+⑩	下	20	構えを維持	
キヤメルボーンクラッシュ	クリーピング中(A)+⑩	下	20	構えを維持	
CF	アルティメットテリブルトルネード	⑧+⑨+⑩	中(ガードブレイク)	30	クリティカルフィニッシュ始動技

ソーン・ミナ

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
A技 (技)	連牙龍身撃 [レンガボンシジギキ]	⑧(A), ⑨(B)	上・上・中	12・12・24	%⑧でキャンセル可
	疾精撃 [シヤクゲキキョウ]	⇒⑩(A)	中・上	10・14	
	連糸斬撃 [テンシザンゲキ]	%⑩	中	18(遠距離:28)	
	連刃撃 [センジンゲキ]	⑧	下	14(遠距離:24)	
	連掃撃 [シンソウゲキ]	⑧(A)	下	22(遠距離:38)	
	影龍列 [エイトウジン]	⇒⑩	下	14	
	列龍列 [レイトウジン]	しゃがみ(A)	特下	12	
	連牙撃 [レンガゲキ]	立ち途中(A)	中・中	14・18	
	迅龍撃 [シンリウゲキ]	ジャンプ(A)	中	14	%:20, %:22, %:24
	龍身刃撃 [リウシンジンゲキ]	振り向き	上	16	
龍尾刃撃 [リウビジンゲキ]	しゃがみ振り向き(A)	特下	18		
B技 (技)	背斬斬撃刃 [ハイテンダンシュウジン]	⑧, ⑨, ⑩	中・中・中	16・16・30 (遠距離:16-20-30)	%⑩でキャンセル可
	斬撃跳退刃 [ダンゲキキョウタイジン]	⑧, ⑩	中・上	16・15	



データ

技データワン・ミンテ・ユンズン

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考	
[B]技全般	潜水連突撃【センガレンセンゲキ】	⇨[B][A]	中・下	15-20(連距離:25-20)		
	連突撃【レンセンゲキ】	⇨[B][B]	中・中	15-35(連距離:25-35)		
	掃撃【ヨウゲキ】	%[B]	中	20		
	速突撃【ソクトッシュウ】	%[B][A]	中	24		
	飛泉刃【ヒゼンジン】	%[B]	中	18		
	扇形掃撃【ヨウシツウゲキ】	%[B][A]	中・下	18・24		
	扇形掃撃【ヨウゲキチョウタイジン】	%[B][B]	中・上	18・14		
	扇形掃撃【ヨウシエンフ】	%[B][B]	中・中	18・30		
	跳退刃【チョウタイジン】	⇨[B]	中	18		
	飛泉刃【ヒゼンジン】	しゃがみ[B]	中	20		
	龍虎震閃刃【ライコシシエンバ】	しゃがみ[B]	下	15(連距離:35)		
	翔撃【ショウゲキ】	立ち途中[B]	中	25		
	頂落撃【チョウラクゲキ】	ジャンプ[B]	中	25	%:30, %:32, %:34	
	転身落撃【テンシラクゲキ】	振り向き[B]	中	20		
	転屈落撃【テンクツラクゲキ】	しゃがみ振り向き[B]	中	24		
[C]技全般	前頭蹴【ソクゲイシュウ】	[C]	上	14	*[C]でキャンセル可	
	散弾脚【サンタンキョウ】	⇨[C]	中・上(インパクト)	10・20	インパクト性能(対縦属性上中段)あり	
	激突円蹴【フクトクエンシュウ】	%[C][C]	中・上	8・10		
	地獄蹴【ヂゴクシュウ】	%[C]	下	12		
	谷岩蹴【ガンザンキョウ】	%[C]	下	24		
	選将掃撃【シンショウベゲキ】	⇨[C][B]	中・中(インパクト)	18・14	ディレイ可/インパクト性能(対縦属性上中段)あり	
	地封蹴【チフウシュウ】	しゃがみ[C]	上	14		
	滑面昇蹴【カツメンショウシュウ】	しゃがみ[C][C]	下・中	12・16		
	顎砕蹴【ガクサイシュウ】	立ち途中[C]	中	28		
	腹面蹴【ハツメンシュウ】	ジャンプ[C]	中	18	%:16, %:18, %:20	
	転脚蹴【テンケイシュウ】	振り向き[C]	上	18		
	地獄蹴【ヂゴクシュウ】	しゃがみ振り向き[C]	下	16		
	[D]技全般	双風牙撃【ソウフウガゲキ】	[D]+[B]	[上・上]	10・30	
		連迅脚連突【レンジンソツソウセン】	⇨[D]+[B]	[中・中・中]	10・10・30	
		孔式列連衝【クンシキライホウキ】	%[D]+[B]	下(打撃投げ)	10・15(青:10・25)	[D]で投げ投げ可
列連刃【ライドエンジン】		%[D]+[B]	下	26(連距離:42)	*[D]+[B]でキャンセル可	
孔式列連衝【クンシキライボウキ】		%[D]+[B]	下(打撃投げ)	10・30(青:10・40)		
旋陣斬撃【センジンザンシュウゲキ】		⇨[D]+[B][A][B]	[中・中・中]・上・中(ガードブレイク)	10・10・10・15・25	*[D]+[B][A][B]でキャンセル可	
重足陣【ジュウソウジン】		⇨[D]+[B][C][D]+[B]	中(ガード不能)	140	*[D]+[B]でキャンセル可	
成式連身投擲【ソウシキヨウジンバクサイチ】		%[D]+[B][B]	中(ガードブレイク)	60		
成式連身投擲【ソウシキヨウジンバクサイチ】		%[D]+[B][B]	中(ガードブレイク)	140		
旋風光翼蹴【センフウコウヨクキ】		%[D]+[B]	中	30(連距離:50)		
天舞旋輪蹴【テンブショウリンキョウ】		[D]+[B]	[中・中]	30・30		
双疾風【ソウシツハイ】		⇨[D]+[B]	[上・上]	10・16		
孔式陣連衝【クンシキセンケン】		%[D]+[B]	[中・中・中]	15・15・25	*[D]+[B]でキャンセル可	
跳風踏衝【トウフウタツキョウ】		%[D]or[%][B]+[B][C](>[D]or>[D])	[中・中・中]	10・10・10	インパクト性能(対縦属性中段)あり	
跳風踏衝【トウフウタツキョウ】		ヒットガード時(>[D]or>[D]) 青時・赤時・緑時・黄時(>[D]or>[D]) 白時・紫時・黒時(>[D]or>[D])	中・中・中	20・20・20 (3段目[C]:25) 2段目ヒット時、(>[D]or>[D])追加入力で追加攻撃可能 2段目ヒット時、(>[D]or>[D])追加入力で追加攻撃可能		
[E]技全般	跳風踏衝【トウフウタツキョウ】	[E]+[B]	中・中	30		
	円舞刀蹴【エンブトウシュウ】	[E]+[B]	[上・上]	18・38		
	孔式飛蹴【クンシキヒキョウ】	%[E]+[B]	[下・下]	24・16		
	赤発【セツパツ】	[E]+[B]	特殊動作			
	回天新撃【カイテンザンゲキ】	⇨[E]	中・中	18		
	輝龍刃【キウリョウジン】	%[E]or[A][A]	中・中	15・16		
	轟外振撃【トウガイジンゲキ】	↓[E]or[A]	[上・上]	10・12		
	羽掃撃【セツソウゲキ】	⇨[E]	下	14		
	潮打拵【シウダクゼ】	⇨[E][A]	中・下	14・16	ディレイ可	
	雷潮尖【ライゴウセン】	⇨[E]	上	15(連距離時:38)		
	掃撃【ヨウゲキ】	%[E]or[B]	中	22		
	掃牙撃【センガゲキ】	↓[E]or[B]	下	10(連距離:18)		
	頂落撃【チョウラクゲキ】	%[E]or[B]	下	15(連距離:20)		
	轟天雷撃【ゴウテンライゲキ】	⇨[E]	中(ガードブレイク)	20(連距離:36)		
	回天新撃【カイテンショウゲキシュウ】	⇨[E][C][C]	中・中・上	14・8・18	ディレイ可	
右伝轟撃【ウデデンショウゲキ】	%[E]or[C][C]	中・中	18・24			
柳掃撃【リウソウシュウ】	↓[E]or[B]	中	18			
舞風蹴【メイフウシュウ】	⇨[E]or[A][C]	中	26・38*%:24			
転断撃【テンダツゲキ】	⇨[E]+[B]	中	48			
剛断斬撃【ゴウテンザンゲキ】	⇨[E]+[B]	中	28			
落身蹴【レンシキョウ】	十分に走りこんで[B]	下	46			
[F]技全般	跳転蹴【チョウテンタイ】	[F]+[C]	投げ	52	[F]で投げ投げ可	
	柄首刈落【ヘイスウガバラク】	[F]+[C]	投げ	50	[F]で投げ投げ可	
	柄首斬落【ヘイスウジョウツリ】	左投げ	投げ	64	投げ側と同じボタン([A]or[B])で投げ投げ可	
	頭首斬落【カウシユカンラク】	右投げ	投げ	60	投げ側と同じボタン([A]or[B])で投げ投げ可	
	脱脚蹴【ダツケツトウ】	背後投げ	投げ	72	投げ投げ不可(アスタロス、グールドは可)	
	成式奥義投擲天輪蹴【ソウシキオウキソウコウテンリンキョウ】	[F]+[B]+[C]	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技	

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
[G]技全般	格連刃【ラクレンゲキ】	[G][A]	上・上	10・12	*[G]でキャンセル可
	刻炎刃【コクエンジン】	⇨[G]	上	22	*[G]で水龍に移行
	炎衝斬【エンショウザン】	%[G]	中	20	
	転鼓撃【テンコウゲキ】	%[G]	中	10	
	斬断刀【ザンシツトウ】	%[G]	特下	20	
	斬影撃【ザンエイゲキ】	⇨[G]	上	24	
	扇刀撃【セウダウゲキ】	しゃがみ[G]	上	12	
	扇風双輪蹴【セウフウソウリンキョウ】	立ち途中[G][C]	特下	22・16・28	ディレイ可/立ち途中[G]で水龍に移行
	迅風斬【ジュンフウザン】	ジャンプ[G]	上	12	%:20, %:22, %:26
	転風刀撃【テンフウダウゲキ】	振り向き[G]	特下	12	





データ

技データ  
コンスーン / タリム



	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
技 技 編 組 1	飛天空 [ショウテンクウ]	↖(A)(B)	中・中	14・14	※Bでキャンセル可
	豪無断撃 [コウシュウダンゲキ]	↖(B)(B)	中・中(ガードブレイク)	26・35	※Bで水龍に移行
	刃撃 [シユウヘツキ]	△(B)	中	28	
	貫脚蹴 [コウリュウキヤク]	○(B)(B)	中・上	18・30	水龍に移行
	串刺突 [タンシウセン]	◇(B)	下	28	
	鉄支連撃 [テツシレンシユウ]	○(B)(B)	中・[中・上]	22・5・10	ディレイ可
	鉄支連撃(追加攻撃)	○(B)(B) (カウンター)	中・[中・上・中]	22・5・20	2段目カウンターヒット時に中段の追加攻撃が発生し、水龍に移行
	伏狼牙 [フウロウジ]	しゃがみ(B)	中	18	
	閃突 [セントツ]	立ち途中(B)	上	28	
	断空撃 [ダンクウゲキ]	ジャンプ(B)	中	16	%:20、%:22、%:24
技 技 編 組 2	転身龍刀 [テンシンリョウトウ]	振り向き(B)	中	18	
	転身龍刀 [テンシンリョウトウ]	しゃがみ振り向き(B)	上	18	
	流牙連断撃 [リウガレンダンゲキ]	↖(A)(B)	上・上・中	10・10・14	※Bでキャンセル可 / ※Bで水龍に移行
	双龍脚 [ソウリウキヤク]	↖(B)(B)	上・中	16・28	ディレイ可
	強龍脚 [キョウリウキヤク]	↖(B)(B)	中	28	
	龍龍脚 [リウリウキヤク]	△(B)	中	26	※Bで水龍に移行
	伏牙脚 [フクガキヤク]	△(B)	下	12	
	響連脚 [キョウレンキヤク]	◇(B)(B)	下・下	14・20	※B、※Bで水龍に移行
	響杯脚 [キョウハイキヤク]	◇(B)(B)	下・下	14・16	
	震決定 [シンケツジヤク]	○(B)	中	22	
技 技 編 組 3	風爪脚 [フウソウキヤク]	△(B) / △(B)(B)	中・上	10・15	
	伏牙脚 [フクガキヤク]	しゃがみ(B)	下	14	
	昇約蹴 [ショウヨクシュウ]	立ち途中(B)	中	26	
	白風翔雲脚 [ハクフウシヨウウンキヤク]	ジャンプ(B)(B)	上・上・中	15・20・25	2~3段目ジャスト入力でダメージ:15・30・30
	転身牙脚 [テンシンキヤク]	振り向き(B)	上	10	
	転伏脚 [テンフクキヤク]	しゃがみ振り向き(B)	下	12	
	双通天 [ソウツウテン]	(A)+(B)	[中・中]	20・35(追加攻撃)	(A)+(B)連打で上段の追加攻撃
	氷龍 [スイカク]	↖(A)+(B)	[中・中](インパクト)	20・20	インパクト性能(対上中段)
	高神蹴 [カウゴウシュウ]	△(B)+(B)	特殊構え	28	
	影曲刃 [エイキョクジン]	○(B)+(B)	中	28	
技 技 編 組 4	踏爪撃 [フムツウゲキ]	△(B)+(B)	中	34	
	影曲刃 [エイキョクジン]	背向け(B)+(B)	中(ガードブレイク)	20	
	連空撃 [レンセンキ]	(A)+(B)	[中・下]	15・15	
	連発	(B)+(B)	特殊動作	-	
	落葉斬 [ラクオウザン]	→(A)	上	26	
	空益跳躍 [クウエキテウダク]	↖or(A)(B)	[上・中]	18・24	ディレイ可
	重突突 [ジュウツウツク]	↓or(A)(B)	[上・上・中]	10・10・18	※or(A)、※Bでキャンセル可
	落烈斬 [ラクリョウザン]	↖or(A)	下	24	
	豪空斬 [コウクウザン]	→(A)	中	26	
	風扇刃 [フウファンジン]	△(B)	中	36	
技 技 編 組 5	渾身空 [コンモウケン]	↖or(A)(B)	中	32	※Bで水龍に移行
	無形刃 [ムエイジン]	↑or(B)	中	32	
	散弄尖 [サンノウセン]	↖or(B)	下	34	
	烈光尖 [レツコウセン]	→(B)	中	24	
	崩脚蹴 [ホウレイシュウ]	→(B)	中	22	
	立龍蹴 [リツカクシュウ]	↖or(B)	中	14	※or(B)で水龍に移行
	回旋脚 [カイセンシュウ]	↓or(B)	上	38	
	猛印脚 [モウシヨウシヨウ]	↖or(B)	[中・中]	15・20	
	虎咬脚 [コウオウシュウ]	→(B)	上	40	
	強襲烈轟刃 [キョウシユクレツコウジン]	→(A)+(B)	中	44	
技 技 編 組 6	電魚脚 [デンイサキヤク]	→(B)+(B)	中	20	
	洪式強襲猛轟刃 [ホンシキキョウシユクモウゴウジン]	→(B)+(B)	中(ガード不能)	85	←(B)+(B)でガードブレイクに変化(ダメージ:30) / ←(B)+(B)でキャンセル可
	轟轟脚 [ゴウゴウキヤク]	(B)+(B)	下	26	
	快突突地衝 [カイツクシツチチュウ]	(A)+(B)	投げ	50	(A)で投げ掛け可
	流星強襲脚 [リウセイキョウシユクキ]	(B)+(B)	投げ	50	(B)で投げ掛け可
	遠頭轟轟斬 [エンツウゴウゴウテンシヤ]	左投げ	投げ	56	投げ無し則ちボタン(AorB)で投げ掛け可
	絶命轟轟刃 [ゼツメイゴウゴウジン]	右投げ	投げ	68	投げ無し則ちボタン(AorB)で投げ掛け可
	強行破骨斬 [キョウコウハコツザン]	背後投げ	投げ	70	投げ掛け不可(アスタロス、ヴォルドは可)
	水龍 [スイカク]	(B)+(B)	特殊構え	-	技中に攻撃(対敵属性)されず、絶命強襲放(自動反撃)に移行
	回旋脚 [カイヨウケン]	水龍中(A)	上	20	構えを維持 / 水龍中※Bでキャンセル可 / 水龍中(B)(B)(ジャスト)入力可
技 技 編 組 7	天竜刃 [テンメイジン]	水龍中(B)	上	12	構えを維持
	崩脚蹴 [ホウゴウシュウ]	水龍中(B)	中	25	構えを維持
	龍脚蹴 [リウゴウシュウ]	水龍中(B)(B)	下・上	16・26	構えを維持
	昇刃龍脚 [ショウジンリョウキョウキヤク]	水龍中(B)	中	25	空中ヒット時に打撃投げに移行(ダメージ:35)
	豪勢起断撃 [コウセイキダンゲキ]	水龍中(A)+(B)	中	38	水龍中(B)でダメージ:38
	強襲飛突 [キョウシユクヒツツク]	水龍中+(B)	中(ガードブレイク)	45	水龍中(B)+(B)で飛距離が短くなる / 水龍中+(B)でキャンセル可
	旋脚蹴 [センケンシュウ]	水龍中(A)	下	24	構えを維持
	絶命強襲放(自動反撃)	水龍中に被攻撃	中	20	縦斬りを避けて自動反撃 / 構えを維持
	絶命強襲放(打撃投げ)	水龍中に被攻撃時に(B)	[中・中](打撃投げ)	15・30	
	宙歩 [チュウホ]	背向け水龍中+(B)	特殊移動	-	背向け水龍中+(B)で構えを維持
CF	洪式轟上撃 [ホンシキゴウジョウゲキ]	(A)+(B)+(B)	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
技 技 編 組 8	ボルティファス	(A)(A)(B)	上・上・特・中・上	8・10・10・15	※Bでキャンセル可
	ボルカディ	(A)(A)(B)(A)	上・上・中・上	8・10・14・16	ディレイ / (B)※Bで水龍に移行 / (B)※Bで水龍でエアリアーに移行 / (B)※Bでエアリアーターンに移行
	パンジーゼ	↖(A)	上・上	18・24	
	パトウシュ	↖(A)(B)	上・中	18・20	
	ボルフォンペン	△(A)	上・上	18・18	技後背向け
	サフォーム	△(A)	特下	10	
	ノーマメグル	◇(A)	下	20	◇(A)、or(B)でエアリアーターンに移行





	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
エアソルト	ティンバルフアス(追加攻撃)	エアソルト中国ヒット/ガード時風(ジャスト)	上・中	30・25	
	クーリークキック	エアソルト中国	上	24	ヒット時にエアソルトに移行
	ケントサン・ルッキート	エアソルト中国+国	[中・中・中]	10・10・10	
	カザクセツティ	エアソルト中国+国	中	36	エアソルト中国+国ヒット時⇒エアソルトに移行
エアーリーブ	リップセイフアークキック	エアソルト中国+国	中	20	
	ショート・エアソルト	エアソルト中国	特殊移動	—	
	エアーリーブ	⇨+国+国	特殊移動	—	エアソルトに移行
	アーティファライ	エアーリーブ中国	下	20	
CF	ヴァンプレイ	エアーリーブ中国	上	30	
	トゥードキック	エアーリーブ中国	[中・中]	18・15	
	バツ・リーディー	エアーリーブ中国+国	中(ガード不能)	85	エアーリーブ中国+国でキャンセル可
	ウィンブロン「マビリス」	(A+国+国)	中(ガードブレイク)	30	クリティカルフィニッシュ始動技

言光

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考	
[技属性] 普通	連ね投【つらねざめ】	(A) (A)	上・上	8・10	◎でキャンセル可	
	円込め【かんめざめ】	◎(国+国) (最速入力)	上	20		
	情柄【ことう】	◎(国)	上	14		
	金子社【きんぎょやしろ】	◎(A) (国)	中・中	10・25	ディレイ可	
	確拳【むくらくま】	◎(国)	特下	8		
	万字座正拳【まんじざせいけん】	◎(国) (最速入力)	特下	10		
	忍法万字拳【にんぽうまんじせきく】	◎(A) (A) (A) (A) (A)	中・中・中・中・中	14・6・6・6・10	技後ダウン/2段目以降ジャスト入力でダメージ14・6・6・6・20(5段目ガードブレイク)	
	忍法万字拳【にんぽうまんじせきかすら】	◎(A) (A) (A) (A) (A)	上・上・上・上・上	16・8・10・8・10	技後ダウン/2段目以降ジャスト入力でダメージ16・8・10・8・2(5段目ガードブレイク)	
	草薙【けごえ】	◎(国)	下	24		
	鎌草【むくらくま】	しゃがみ◎(A)	特下	12		
	万字座正拳【まんじざせいけん】	しゃがみ◎(国)	特下	10		
	厄払い【やくばらい】	立ち途中(A)	中	18		
	龍馬一刀【くらまいっとう】	ジャンプ(A)	下	12	%:28, %:30, %:32	
	裏巻刈り【うらまきかり】	振り向き(A)	上	12		
	裏巻【うらまきくら】	しゃがみ振り向き(A)	特下	12		
[技属性] 斬撃	連斬【れんざん】	(国)	中・中	14・14	◎でキャンセル可	
	真流駆け【まゐりかけ】	◎(国)	中	14	カウンターヒット時に打撃投げに移行(ダメージ:55)	
	達魔剣【おうまこく】	◎(国)	中	18		
	社【やしろ】	◎(国)	中	22		
	時雨【しぐれ】	◎(国)	中	16		
	新突刺【ざんこくけん】	◎(国)	中	20	◎でガード不能に変化(通常:40,短くホールド:24,長くホールド:80)	
	拓き斬道【ひらきはなみち】	◎(国)	中	30		
	龍車【おぼろぐるま】	◎◎(国)	中(ガード不能)	60		
	牡丹【ぼたん】	しゃがみ◎(国)	中	18		
	縁道剣【ひどうけん】	立ち途中(国)	上	30		
	清月【しみづき】	ジャンプ(国)	中	19	%:28, %:30, %:32	
	裏水雨【うらみづさめ】	振り向き(国)	中	18		
	裏社月【うらばたん】	しゃがみ振り向き(国)	中	20		
	龍巻【さんむら】	(国)	上	14	◎でキャンセル可	
	稲妻【いなづま】	◎(国) (国)	上・中	38・35		
舞姫二連【まいひめにれん】	◎(国) (国)	上・下	38・12			
中ツ廉【なかつげり】	◎(国)	中	14			
払い廉【はらいけり】	◎(国)	下	12			
日向剣【ひゅうがけり】	◎(国)	中	30			
[技属性] 射撃	弾割り【はじきわり】	◎(国) (国)	中・中	24・22	◎(国) でガード不能に変化(通常:40,短くホールド:20,長くホールド:80)	
	裏払い【うらばらい】	しゃがみ◎(国)	下	20		
	払い廉【はらいけり】	しゃがみ◎(国)	下	14		
	忍法万字変【にんぽうまんじせきう】	しゃがみ◎(国) (国) (国) (国)	下・下・下・下	20・4・6・4・10		
	巻扇【まきせき】	立ち途中(国)	上	20		
	万字扇舞闘【まんじゅうたどびり】	ジャンプ(国)	中	18	%:22, %:24, %:26	
	裏風【うらかぜ】	振り向き(国)	上	18		
	裏扇払い【うらちりばらい】	しゃがみ振り向き(国)	下	16		
	[技属性] 射撃	毒霧【どくぎり】	(A+国)	上(ガードブレイク)	30	
		毒海【どくたけ】	(国+国)	上(ガードブレイク)	30	
		解毒【げどく】	毒海め中国	中	20	
		鬼助【おにあさむ】	◎(A+国) (国) (国)	中・上・上・中	12・8・8・18	ディレイ可
		突衝【とつしゅう】	◎(A+国)	中	22	◎(国)+◎(国) ヒット時に地雷雷鳴に移行 無想に移行/◎(国)+◎(国) で無想をキャンセル可、◎を押すたびに方向転換する
		血炎暴【ちえんじ】	◎(国)+◎(国)	特殊構え	—	◎(国)+◎(国) で地雷雷鳴に移行 体力を消費する/技後ダウン
		一輪廻り【いちりんぼり】	(国)+◎(国)	中・中	15・14	
輪舞【かりん】		◎(A+国) (国) (国) (国) (国)	特殊移動	—		
毒霧【どくぎり】		背向け◎(A+国)	上(ガードブレイク)	30		
毒海【どくたけ】		背向け◎(国)+◎(国)	上(ガードブレイク)	30		
解毒【げどく】		背向け毒海め中国	中	20		
地雷雷【じらいばい】		(国)+◎(国)	特殊構え	—		
金打【きんちゅう】		◎(国)+◎(国)	特殊動作	—		
重ね扇舞【かさねわきざし】		◎(国)+◎(国)	中・中	20・25	背向けに移行/2段目◎(国) ジャスト入力でダメージ:30	
万字あぐら【まんじあぐら】		◎(国)+◎(国)	特殊構え	—		
土竜廻り【もくらぼり】	◎(国)+◎(国)	中	14			
無想【むそう】	◎(国)+◎(国)	特殊構え	—			
様・万字車【こく・まんじぐるま】	◎(国)+◎(国)	中・中	25・30	ディレイ可/1段目ヒット(ガード時に◎入力でバックステップ)		
蜻蛉廻り【とんぼがえり】	◎(国)+◎(国)	中	25	万字蜻蛉に移行		
万字蜻蛉【まんじとんぼ】	(国)+◎(国)	特殊構え	—			
万字あぐら【まんじあぐら】	しゃがみ◎(国)+◎(国)	特殊構え	—			
地雷雷【じらいばい】	背向け◎(国)	特殊構え	—			
万字蜻蛉【まんじとんぼ】	背向け◎(国)+◎(国)	特殊構え	—			
千貫【せんがく】	背向け◎(国)+◎(国)	特殊構え	—			
千貫【せんがく】	仰向けダウン中国+国	特殊構え	—	万字あぐらに移行		
言光武礼道【よしみつづれいどう】	(A)+◎(国)	中(インパクト)	10	インパクト性能(対機属性上中段)あり		



	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
両手 技	万字裏拳 [まんじょうげん]	⇨(A)+R	上	18	
	御霊返し [みたまがえし]	⇨R	上・投げ	18	①で投げ掛けされると御霊削りに変化
	御霊振り [みたまけずり]	⇨R	上・投げ	18・29	②で投げ掛けされると御霊返しに変化
	不意 [うれいなし]	⇨(A)+R	中(ガード不能)	90	体力を消費する
	万字血板 [まんじちざくら]	⇨(A)+R(△)(△)(△)(△)(△)	中×6(ガード不能)	90・20・15・10・5・30	体力を消費する
	権・不感 [こく・まどいなし]	⇨(A)+R(△)(△)(△)	中×6(ガード不能)	90・160	体力を消費する
	忍法鉄鎖陣 [にんぽうてつさくじん]	⇨(A)+R	特殊動作	—	さまざまな技にランダムで発生
	肩力巻鉄鎖 [かひりまんとら]	⇨(A)+R	中・中・中	20・20・30	万字機楽始動に移行
	不意 [うれいなし]	⇨(A)+R	中(ガード不能)	90	体力を消費する
	万字血板 [まんじちざくら]	⇨(A)+R(△)(△)(△)(△)(△)	中×6(ガード不能)	90・20・15・10・5・30	体力を消費する
	万字巻鉄鎖 [まんじまんとら]	⇨(A)+R	中・中・中	20・20・30	万字機楽始動に移行
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	BWA RUN	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
昇降 [のぼり]		⇨(A)+R	特殊動作	—	—
技 技	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
地雷 刃	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
金打	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
無想	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—
	昇降 [のぼり]	⇨(A)+R	特殊動作	—	—

無類	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
万字あぐら	悪匠憎恨【いしょうざんたん】	無想中(国)A+G	投げ	65	①で投げ抜け可
	飛雲【とびぐも】	無想中(国)A+G	投げ	65	②で投げ抜け可
	万字あぐら【まんじあぐら】	①(国)+国	特殊構え	-	
	千貫転輪【せんがくてんりん】	万字あぐら中(国)	下	28	
	千貫脚車【せんがくおびぐるま】	万字あぐら中(国)	中(ガード不能)	35	
	千貫日向砲【せんがくひゅうがほう】	万字あぐら中(国)+国	中	30	
	千貫車砲【せんがくくるまほう】	万字あぐら中(国)+国	特殊移動(イン/ゴト)	-	イン/ク+性:射中(射撃車、打撃車)あり、万字あぐらに移行
	怒外無脚【どげむく】	万字あぐら中(国)+国(イン/ゴト)	上・下(ガード不能)	10・18	
	怒外無脚【どげむく】	万字あぐら中(国)+国	特殊動作	-	万字あぐらに移行
	怒外無脚【どげむく】	万字あぐら中(国)+国	下	24	
千貫無脚【せんがくむく】	万字あぐら中(国)+国	特殊移動	-		
地雷刀【じらいばい】	万字あぐら中(国)+国	特殊構え	-		
千貫【せんがく】	万字あぐら中(国)+国	特殊動作	-	体力を回復	
万字蜻蛉【まんじとんぼ】	万字あぐら中(国)+国	特殊構え	-		
不惑【おそれなし】	万字あぐら中(国)+国	下(ガード不能)	90	万字あぐら中(国)+国でダメージ:50/体力を消費	
万字血星【まんじちほし】	万字あぐら中(国)+国	下・中(ガード不能)	90・50		
悪匠憎恨【いしょうざんたん】	万字あぐら中(国)A+G	投げ	65	①で投げ抜け可	
飛雲【とびぐも】	万字あぐら中(国)A+G	投げ	65	②で投げ抜け可	
万字蜻蛉	万字蜻蛉【まんじとんぼ】	①(国)+国	特殊構え	-	
	打鳥籠【うちどりかご】	万字蜻蛉中(国)	上(ガードブレイク)	24	
	海山籠【うみにやまかご】	万字蜻蛉中(国)	中	20	
	秋風【あきかぜ】	万字蜻蛉中(国)	下	26	
	神理【かみかくり】	万字蜻蛉中 空中の相手に(国)+国	投げ	50	
	地雷刀【じらいばい】	万字蜻蛉中(国)+国	特殊構え	-	
	万字あぐら【まんじあぐら】	万字蜻蛉中(国)+国	特殊構え	-	
	万字蜻蛉(高速移動)【まんじとんぼ】	万字蜻蛉中(国)+国(前・右・左)	特殊移動	-	
	悪匠憎恨【いしょうざんたん】	万字蜻蛉中(国)A+G	投げ	65	①で投げ抜け可
	飛雲【とびぐも】	万字蜻蛉中(国)A+G	投げ	65	②で投げ抜け可
万字極楽蜻蛉	万字極楽蜻蛉【まんじごくらくとんぼ】	万字蜻蛉中(国)+国	特殊構え	-	体力を消費する
	極楽豊茶屋【ごくらくよまんぢら】	万字極楽蜻蛉中(国)	[中・中]	30・30	
	極楽山鹿【ごくらくやましか】	万字極楽蜻蛉中(国)	中(ガード不能)	38	
	極楽成り【ごくらくなり】	万字極楽蜻蛉中(国)	下	6	着地の瞬間を押しと体力回復、何もしないと体力を消費
	忍法万字独楽【にんぽうまんじどくま】	万字極楽蜻蛉中(国)+国	中(ガード不能)	0	地雷刀に移行
	忍法無脚とし【にんぽうたるとし】	万字極楽蜻蛉中(国)+国	中・中(ガードブレイク)	40・30	万字あぐらに移行
	万字蜻蛉【まんじとんぼ】	万字極楽蜻蛉中(国)+国	特殊構え	-	
	極楽往生【ごくらくおうじょう】	万字極楽蜻蛉中(国)+国	中(ガード不能)	140	体力を消費する
	万字極楽蜻蛉(高速移動)【まんじごくらくとんぼ】	万字極楽蜻蛉中(国)	下	-	体力を消費する/構えを維持
	悪匠憎恨【いしょうざんたん】	万字極楽蜻蛉中(国)A+G	投げ	65	①で投げ抜け可
飛雲【とびぐも】	万字極楽蜻蛉中(国)A+G	投げ	65	②で投げ抜け可	
飛空剣	飛空剣【ひくうけん】	①(国)+国	中(ガード不能)	80	飛空剣(国)+国でキャンセル可能、万字蜻蛉に移行
	飛空剣刺【ひくうしゅうけん】	飛空剣中(国)	中(ガード不能)	40(ディレイ:60)	
	虚空剣刺【こくうしゅうけん】	飛空剣中(国)	中(ガード不能)	40	
CF	地盤移動開始【じこくこくらくがいのめどき】	(国)+国	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

無類	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
[技無類] 技無類	ゲイルアックス	(国)A	上・上	16・24	③(国)でキャンセル可
	グリップハンマー	(国)A	上・上	12・18	
	グリップクラッチ	(国)A+(国)A+(国)A+国	上・投げ	10・30	投げ側と同じボタン(△or□)で投げ抜け可
	ハンマーブラスト	(国)A	中	24	
	ホライズンハンマー	(国)A	下	14	
	サイクロンハンマー	(国)A	下	25(遠距離:35)	
	ロックナックル	(国)A	下	38	
	ロテートスライラル	(国)A+(国)A(国)	中・中・中	15・5・20	2~3段目ジャスト入力可/3段目ジャスト入力でガードブレイクに変化
	ホライズンハンマー	しゃがみ(国)	下	16	
	リバーズスライラルハンマー	立ち達(中)	中	22	
ヒルトマホーク	ジャンプ(国)	上	20	③:26, ②:28, ①:30	
リバーズスライラルハンマー	しゃがみ振り向き(国)	上	18		
[国技無類] 国技無類	ロッククラッチャー	(国)A	中・中	22・24	③(国)でキャンセル可
	ハンマーサイドキック	(国)A	中	20	
	ワイルドヴォルケイノ	(国)A	中	22	
	マウンテンクラッチャー	(国)A	中	18	
	ダブルビート	(国)A(国)	中・上	18・24	ディレイ可
	ワイルドタスク	(国)A	中	18	
	ピークスプリット	しゃがみ(国)	中	24	
	ハンマーサンライズ	立ち達(中)	中	34	
	ウッドチョッパー	ジャンプ(国)	中	24	③:22, ②:24, ①:26
	リバーズロックスプリット	振り向き(国)	中	26	
リバーズピークスプリット	しゃがみ振り向き(国)	中	28		
[国技無類] 国技無類	ロックフロントキック	(国)A	上	16	③(国)でキャンセル可
	ロック	(国)A	中	20	
	ロックミドルキック	(国)A	中	18	③(国)でダメージ:38
	ロックベアキック	(国)A	下	12	
	ホリゾンタルグリップキック	(国)A	下	16	
	ホリゾンタルクラッチ	(国)A(国)A+(国)A+(国)A+国	下・投げ	16	備考参照
	クリープクラッチ	(国)A(国)A+(国)A+(国)A+国	下・投げ	16	備考参照
	ワイルドナックル	(国)A	中・上	16・18	
	ワイルドクラッチ	(国)A(国)A+(国)A+(国)A+国	中・投げ	16・30	投げ側と同じボタン(△or□)で投げ抜け可
	ロックアキック	しゃがみ(国)	中	28	
シールドタックル	しゃがみ(国)	中	18		
ロックラウンドキック	立ち達(中)	中	20		
ストマックバスター	ジャンプ(国)	中	18, ②:20, ①:22		

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
※	ロックローリングキック	振り向きK	上	18	
	リバースロックベアキック	しゃがみ振り向きK	下	16	
	ストームガスト	↵+B	中	25(遠距離: 48)	①(A)+Bで反対側から武器を奪取
	フレイブアング	⇨+B	[中・中]	15・20	②(B)+Bでガードブレイクに変化
	タイダルウェイブ	⇨+B	中	20	
	ロックウォール	⇨+B	中	35	
	ロックアップ(ランチプレス)	⇨+B	中	30	
	バンクブレイカー	⇨+B	中	34	
	グラウンドブリスクウォイクノ	⇨+B+K	中(ガードブレイク)	120	③(B)+B+Kでキャンセル可
	リバースロックウォール	背向けB	中(ガード不能)	35	背向けB+Kでガードブレイクに変化(ダメージ: 45)
ホリゾンタルスーパークック	⇨+K	下	20		
挑発	⇨+K	特殊動作	-		
BWAIRUN	スイングキャン	⇨or⇨A/B	中・中	18・18	
	ハンティングターン	↓or⇨A	中	20	
	サイクロンハンマー	⇨or⇨A	下	25(遠距離: 35)	
	ロックトマホーク	⇨A	中	20(遠距離: 30)	⇨A入力可
	ハンマースバイク	⇨B	中	26	
	ワイルドウォークノ	⇨or⇨B	中	24	
	キガントスバイク	↓or⇨B	中	40	
	メガトンスバイク	⇨or⇨B	中	24	
	ウォークライハンマー	⇨B	中・中	22・20	⇨or⇨Bでガードブレイク(ダメージ: 34) デイルイ可
	ロングホーン	⇨or⇨or⇨B	中	⇨: 34, ⇨or⇨: 36	
ニールキック	↓or⇨K	中	25		
ロックスタンプキック	⇨or⇨K	中	30		
イーグルキック	⇨K	中	22		
ハンマーハリケーン	↓+B	上	40	⇨+Bでガード不能に変化(ダメージ: 80)	
リバースハンマーハリケーン	↑+B	上	40	⇨+Bでガード不能に変化(ダメージ: 80)	
ランドスリッパキック	十分に走りこんでK	下	22		
投げ技	ロックスラム	⇨+G	投げ	42	(A)で投げ掛け可
	キャニオンダイブ	⇨+G	投げ	52	⇨で投げ掛け可
	ホーンリンド	左投げ	投げ	60	投げ側と同じボタン(AorB)で投げ掛け可
	フェイスクラッシュロー	右投げ	投げ	60	投げ側と同じボタン(AorB)で投げ掛け可
	アトミックドロップマキシム	背面投げ	投げ	60	投げ掛け不可(アスタロス、ヴォルは可)
	ハイパームーンフオール	⇨+G+K	投げ・中	72	裏で投げ掛け可、④(B)+G+Kでガードブレイクに転化(10-50)
	マキシムホーンクラッシュ	しゃがみでいる相手に⇨+G+K	投げ	30	(A)で投げ掛け可
	スラムヴォルテクス	しゃがみでいる相手に⇨+G+K	投げ	30	⇨で投げ掛け可
	ロックダイナマイト	足側ダウン中の相手に⇨+G+K	投げ	10	(A)で投げ掛け可
	ダブルスラムズ	足側ダウン中の相手に⇨+G+K	投げ	45	⇨で投げ掛け可
トライホーンスタンビード	頭側ダウン中の相手に⇨+G+K	投げ	55	(A)で投げ掛け可	
キガントスダイナマイト	頭側ダウン中の相手に⇨+G+K	投げ	40	⇨で投げ掛け可	
CF	フレイブアースタトゥー	⇨+B+K	中(ガードブレイク)	40	クリティカルフィニッシュ始動技

※B技(裏り) **エイム**

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
(A)技(斬撃D)	チェーンバイオネット	⇨A/A	上・上	8・8	⇨Gでキャンセル可
	フラッシュニードル	⇨B/B	上・下	8・12	
	テンブルバスター	⇨A	中	12	
	エアリアルブレイド	⇨B	中	14	
	タイニータロン	⇨A	特下	8	
	グラーシールカッター	⇨B	特上	16	
	バックフルール	⇨A	上	18	
	タイニータロン	しゃがみA	特下	10	
	マッシュレスサーベル	立ち途中A	上	20	
	エアアルコン	ジャンプA	上	⇨: 16, ⇨: 18, ⇨: 20	
(B)技(斬撃D)	バイオネットターン	振り向きA	上	12	
	シンクタンクバイオネット	しゃがみ振り向きA	特下	12	
	サイレントタックプラス	⇨B/B	中・中	12・12	⇨Gでキャンセル可
	サイレントタック	⇨B/B+⇨	上・上・中	8・5・15	
	ディカーサイトシール	⇨B/B+⇨	上・上	8・5	アマリスターンに移行
	ヴォイドコール	⇨B	中・下	16・24	
	クレバーニードル	⇨B	中	14	
	ケトルスプリット	⇨B/B	上・中	14・16	デイルイ可
	スケイルファンク	しゃがみB	中	16	
	アヴァンライザー	しゃがみ⇨B	中	24	
(B)技(斬撃D)	スティンクシャドウ	しゃがみ⇨B	中	18	
	グラーシータップ	立ち途中B	上	16	
	エアライド	ジャンプB	上	⇨: 18, ⇨: 20, ⇨: 22	
	フレイブスター	振り向きB	中	16	
	シンクタンクアラップ	しゃがみ振り向きB	中	18	
	ペナムハイキック	K	上	12	⇨Gでキャンセル可
	アルカトキック	⇨B	上	22	⇨B/B+⇨でアマリスターンに移行
	ペナムフリックキック	⇨B	中	14	
	ハムローキック	B	下	10	
	ペラドナキッカー	⇨B/A	中・上	10・10	
同時押し技	スティンクガッツインキック	⇨B/A	上・中	12・14	
	ハムローキック	しゃがみK	上	10	
	クッラックバックキック	立ち途中K	中	22	
	カオスクレセント	ジャンプK	中	⇨: 12, ⇨: 14, ⇨: 16	
	ペナムハイキックターン	振り向きK	上	16	
	シンクタンクハムロー	しゃがみ振り向きK	下	14	
	ピョウテッタバリング	⇨+B	特殊構入(インパクト)	-	インパクト性能(対上段)あり
	ルーアンプバルトプラス	⇨+B/A	[中・中]・下	10・20・20	⇨+B/A+⇨でアマリスターンに移行
	サイレントフォートシー	⇨+B	下	20	
	フュネロードド	⇨+B	中(ガード不能)	40	
フォーレンアビス	⇨+B	中	30	⇨+B+⇨でアマリスターンに移行	
ウィンドリサーベル	しゃがみ⇨+B/A	中・中	12・12	デイルイ可	
リスバリング	⇨+K	特殊構入(インパクト)	-	インパクト性能(対中段)あり	
フォーレンブライザー	⇨+B	中	30		





データ

技データ「エイミッシュソフィーティア」



技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
サイレントニードル	①[国]+[国]	上	18	
ランベールレットプラス	①[国]+[国]	中	4×8・20	
ブリッツフル	背向け[国]+[国]	中	22	背向け[国]+[国]①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺でアマリリスターンに移行
アルプフォーム	[A]+[国]	特殊構え	—	
跳発	[国]+[国]	特殊動作	—	
ディセントタロン	→[or][or][A]	中	30	
サイレントセイバー	↓[or][A]	上	26	
クルーエルビン	↙[or][A]	中	22	
ステラーストロークプラス	←[A][国][A]	中・中(上ガードブレイク)	18・10・30	
アヴァンベトロネルプラス	→[国][A]	中・上(ガードブレイク)	18・26	
アヴァンベトロネル～輪移動	→[国][or][国]	中	18	
ハームフラッター	↘[or][A]	中	18	
リードジェザイル	↓[or][国]	中	24	[or][国][or][国]で再度リードジェザイル/↓[or][国]①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺でアマリリスターンに移行/↓[or][国]でキャンセル可
ブラッドシェイパー	↓[or][国][A]	上	18	
アルトバレル	↓[or][国][国]	中	28	
コフンドレッド	↙[or][or][国]	中	25	
コフンドレッド～ランベールレットプラス	↙[or][or][国]カウンターヒット特異	中×10	25・4×8・9	
アーケナイトラウンドキック	→[or][or][国]	上	22	
ペノムスイングキック	↓[or][or][国]	中	18	[or][or][国]①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺でアマリリスターンに移行
アンブレスレイドキック	↙[or][or][国]	中	26	
ダブルレットテール	全方向走り中[国]+[国]	中	→22、[or][or]20、 ↓[or][or][or][国]18	
グルーミータッチ	→[国]+[国]	中	20	ヒット(ガード)時①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺でアマリリスターンに移行
レッグスピア	十分に走りこんで[国]	下	20	
フォゲットミーノット	[A]+[G]	投げ	50	[A]で投げ投げ可
エフェメラルウィング	[国]+[G]	投げ	45	[国]で投げ投げ可
マスカッフルレッシン	左投げ	投げ	57	投げ側と同じボタン([A]or[国])で投げ投げ可
アンダーチーカ	右投げ	投げ	55	投げ側と同じボタン([A]or[国])で投げ投げ可
トップサクリファイス	背投げ	投げ	67	投げ投げ不可(アスタロス、ゴールドは可)
アマリリスターン	①[国]→	特殊構え	—	
ワールドニュー	アマリリスターン中[A]	中・上	15・20	
シェイパーレット	アマリリスターン中[国][国]	[中・中]・[中]	10・5・15	
シェイパーバレット	アマリリスターン中[国][国]連打	中×8	10・5・3・8・10・15	
アマリリスターン	アマリリスターン中[国][ジャスト]	中・上	14・20	2段階目[A]ジャスト入力で発生
フィジッドムーン	アマリリスターン中[国][国]	中・中	14・15	
ピオンデックパリング	[A]+[国]	特殊構え(インパクト)	—	インパクト性能(対上段)あり
ニューイブランシェ	ピオンデックパリング中[A]	中	30	
シークレットゾーン	ピオンデックパリング中[国]	中	16	
サイレントスイーキック	ピオンデックパリング中[国]	下	24	
リリスパリング	ピオンデックパリング中[国][国]	特殊構え(インパクト)	—	インパクト性能(対中段)あり
アルプフォーム	ピオンデックパリング中[A]+[国]	特殊構え	—	
アマリリスターン	ピオンデックパリング中[国][国]①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺	特殊構え	—	
リリスパリング	[国]+[国]	特殊構え(インパクト)	—	インパクト性能(対中段)あり
アローラタロン	リリスパリング中[A]	中	20	
フロストバレル	リリスパリング中[国]	上	12	リリスパリングに移行
アーケナイトのキック	リリスパリング中[国]	中	20	
ピオンデックパリング	リリスパリング中[A]+[国]	特殊構え(インパクト)	—	インパクト性能(対上段)あり
アルプフォーム	リリスパリング中[A]+[国]	特殊構え	—	
アマリリスターン	リリスパリング中[国]①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺	特殊構え	—	
アルプフォーム	[A]+[国]	特殊構え	—	
ヒールエクサイズ	アルプフォーム中[A]	下	14	
ヴァーミリオントークス	アルプフォーム中[国]	中(ガード不能)	10	
ダンスオブウォウ	アルプフォーム中[中]	[中・中]	18・24	
ピオンデックパリング	アルプフォーム中[A]+[国]	特殊構え(インパクト)	—	インパクト性能(対上段)あり
リリスパリング	アルプフォーム中[A]+[国]	特殊構え(インパクト)	—	インパクト性能(対中段)あり
アマリリスターン	アルプフォーム中[国]①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺	特殊構え	—	
CF サウザントローズ	[A]+[国]+[国]	中(ガードブレイク)	30	クリティカルフィニッシュ始動技

ソフィーティア

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
スライドフロー	[A][A]	上・上	8・10	[国]でキャンセル可
スライドトルネード	[A][国]	上・下	8・10	
タップヒルト	↔[A][国]	上・中	12・20	
エンジェルバニッシャー	%[A]	中	24	
アンダースライドブレード	[A]	特下	10	
エンジェルサテライト	%[A][A]	下・中	20	ディレイ可
カタリスサテライト	↔[A][A][A]	上・下・中	20・15・25	
セザフィムサテライト	↔[国][A][国](ジャスト)	上・下・中・下	30・15・25・28	4級目[A]ジャスト入力で発生
カタリスシヤワー	↔[A][国]	上・中	20・18	■[国]入力可
アンダースライドブレード	しゃがみ[A]	特下	12	
フルタンスライドブレード	立ち速中[A]	中	18	
ジャンピングスライドスピン	ジャンプ[A]	上	%:24、%:26、%:28	
スライドブレードフリッパー	振り向き[A]	上	12	
アンダーストリームクリップ	しゃがみ振り向き[A]	特下	14	
アэндスブラッシュ	[国][国]	中・中	14・14	[国]でキャンセル可
スプラッシュラウンドキック	[国][国]	中・上	14・20	
インペルストライク	■[国][国][国]①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺	下・下・下・下・中	10・8・8・8・30	
クワックストライク	↔[国]	中	28	
パラディオンビュリファイ	%[国]	中	26	
ガーディアンストライク	%[国]	中	8・22	
ペインフルフェイス	%[国][国]ヒット時↔	中・中(打撃投げ)	8・22・15(打撃)・8・22(25)	
ガーディアンジャッジメント	%[国][国][国]	中・中・中	8・30・8・33	
アンダースブラッシュ	%[国]	中	16	
ソードシャワー	↔[国]	中	20	
アンダースブラッシュ	しゃがみ[国]	中	18	
ガーディアンストライク	しゃがみ%[国]	中・中	10・22	
ペインフルフェイス	しゃがみ%[国]ヒット時↔	中・中(打撃投げ)	10・22・15(打撃)・10・22(25)	
ガーディアンジャッジメント	しゃがみ%[国][国][国]	中・中・中	10・30・8・33	











	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
カマル イクラル	カマル イクラル	特殊移動	上(ガードブレイク)	—	
	イクラル アクサブ	カマル イクラル中(国)		30	
	イクラル ワトル	カマル イクラル中(国)		30	
	イクラル シュムス	カマル イクラル中(国)		24	
	トポルン アルキエバ ナート	カマル イクラル中(国)+国	特中	20	カマル イクラル中(国)+国で弾速低下
	ハイナイル ズラ	カマル イクラル中(国)+国	中	36	
CF	ウオト アルメイサム	(A)+国+(K)	中(ガードブレイク)	30	クリティカルフィニッシュ始動技

	技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
(A) 特殊技	ブルーム・オブ・プロメテウス	(A)(A)(国)	上・上・中	18・16・30	※国でキャンセル可
	スバルタン・スラッシュ	⇒(A)	上	16	
	スバルタン・スタンビード	⇒(A)(国)	[中・中]	16・18	
	スバルタン・オフエンブ	⇒(A)	下	10	
	オリオンピック・オンスロート	⇒(A)(A)	特下	12・30	
	オリオンピック・スラッシュ	⇒(A)	下・中	28	
	アレシ・スラッシュ	しゃがみ(国)	特下	12	
	ハイベリオン・アサルト	立ち途中(国)	上・中	10・20	
	スバルタン・エリエル・スラッシュ	ジャンプ(A)	上	※:20、①:22、②:24	
	リバーズ・スバルタン・スラッシュ	振り向き(国)	上	14	
リバーズ・アレシ・スラッシュ	しゃがみ振り向き(国)	特下	14		
(B) 通常技	タルタロス・レイジ	(国)(国)(国)	中・中・中	16・14・20	※国でキャンセル可
	ラス・オブ・タルタロス	⇒(国)	中・上	14・16	
	ゴルゴン・ストライク	⇒(国)	中	20	ヒット(ガード)時に②でスバルタン・アセントに移行
	アポロ・スライズ	⇒(国)	中	16	
	アキレウス・ストライク	⇒(国)	下	22	②でリーチが伸びる
	スバルタン・ジャブ	⇒(国)	上	16	
	ディバイン・マイト	⇒(国)⇒(国)	中(ガード不能)	80	
	アレシ・スライズ	しゃがみ(国)	中	18	
	オリオン・ランス	立ち途中(国)(国)	中・上(打撃投げ)	18・30	立ち途中(国)(国)ジャスト追加入力で追加攻撃(ダメージ:18・48)
	ラス・オブ・アテナ	ジャンプ(国)	[中・中]	※:6・20、①:8・20、②:10・20	
リバーズ・スバルタン・スライズ	振り向き(国)	中	16		
リバーズ・アレシ・スライズ	しゃがみ振り向き(国)	中	18		
(C) 対空技	スバルタン・ハイキック	(国)	上	14	※国でキャンセル可
	フレイクスルキック	⇒(国)	中	18	※国でガードブレイクに変化(ダメージ:28)
	スバルタンミドルキック	⇒(国)	中	12	
	スバルタンローキック	⇒(国)	下	18	
	アトラス・ストップ	⇒(国)	下	18	
	ハイベリオン・ニー	⇒(国)	中・中	20・30	2段目はジャスト入力で発生
	サテュロスキック	しゃがみ(国)	下	14	
	ハイベリオン・ライズキック	立ち途中(国)	下	16	
	スバルタン・エリエル・キック	ジャンプ(国)	中	※:12、①:14、②:16	
	リバーズ・スバルタンキック	振り向き(国)	上	16	
リバーズ・サテュロスキック	しゃがみ振り向き(国)	下	14		
(D) 両足技	ランページ・オブ・ザ・フューリー	(A)+(国)(国)	[中・中・中・上]	—	
	カオス・ラッシュ	(国)+(国)	特殊移動	30	
	オリオン・ハーブーン	⇒(国)+(国)	上	10	空中の相手にヒット時、打撃投げに変化
	オリオン・ハーブーン(打撃投げ)	空中の相手に⇒(国)+(国)	上(打撃投げ)	10・30	※(国)+(国)ジャスト追加入力で追加攻撃(ダメージ:10・48)
	ポセイドン・レイジ	しゃがみ⇒(国)+(国)	特中(ガードブレイク)	5×13	
	リバーズ・カオス・ストライク	背向け(国)+(国)	中(インパクト)	18	インパクト性能(対中下段、打撃、突きを除く)あり／ヒット(ガード)時に(国)+(国)でカオス・ラッシュに移行
	換発	(国)+(国)	特殊動作	—	
	アテナ・スラッシュ	⇒or⇒or(A)	上	⇒:32、or⇒:30	
	カオス・ストーム	⇒or(A)	下	20	↑or↑(国)でリーチが伸びる／ヒット(ガード)時に②でスバルタン・アセントに移行
	サイクロン・オブ・カオス	⇒oror(A)	中	20	ヒット(ガード)時に②でスバルタン・アセントに移行
オリオンピック・アセンション	⇒(国)	中	30	ヒット(ガード)時に②でスバルタン・アセントに移行	
ハンド・オブ・タナトス	⇒or(A)	中(打撃投げ)	56		
アトラス・スラム	↓or(A)	中	32		
タルタロス・アサルト	⇒or(国)(A)(A)	中・上(ガードブレイク)	20・12・30	ヒット(ガード)時に②でスバルタン・アセントに移行	
マイト・オブ・ヘラクレス	⇒(国)(国)	[中・中・中]	10・12・38	②で3段目がガード不能に変化(ダメージ:10・12・76)	
(E) 両手技	ハイベリオンキック	⇒or⇒or(A)	中	30	
	アトラス・クエイク	↓or(国)(国)	中・中	20・20	↑or↑(国)で1・2段目がガードブレイクに変化
	サイクロンキック	⇒oror(A)	上	30	
	スバルタン・スライディングキック	十分に走りこんで(国)	下	26	
	ラス・オブ・タナトス	(A)+(国)	投げ	52	(A)で投げ掛け可
	メューサ・エプトレイシ	(国)+(国)	投げ	55	※で投げ掛け可
	ブルー・タル・レイジ	左投げ	投げ	65	投げ剛と同じボタンス(↑or↑)で投げ掛け可
	リベンジ・オブ・オリオンボス	右投げ	投げ	60	投げ剛と同じボタンス(A↑or↑)で投げ掛け可
	ゴルゴン・クラッシュ	背向け投げ	投げ	72	投げ掛け不可(アスタロス、ヴォルトは可)
	カオス・ラッシュ	(国)+(国)	特殊移動	—	②でイカロス・ライズに移行／イカロス・ライズはディレイ可
カオス・スラッシュ	カオス・ラッシュ中(国)	上	30		
カオス・スライズ	カオス・ラッシュ中(国)	中	22		
チェンキック	カオス・ラッシュ中(国)	中	45	②でイカロス・ライズに移行	
(F) 両足技	スバルタン・アセント	⇒(国) ヒット(ガード)時②など	特殊動作	—	
	イカロス・スラッシュ	スバルタン・アセント中(国)	中	30	
	テッドリー・アセンション	スバルタン・アセント中(国)	中・中	14・14	②でイカロス・ライズに移行
	イカロス・スラム ~イカロス・ライズ	スバルタン・アセント中(国)	中・特殊動作	14	
	ヘリオスキック	スバルタン・アセント中(国)	上	16	
	イカロス・ライズ	(国)+(国)②など	特殊動作	—	
	イカロス・フューリー	イカロス・ライズ中(A)(国)	上・上	12・8	2段目に(国)ジャスト入力で打撃投げに変化(ダメージ:12・40)
	ヘリオス・ブロー	イカロス・ライズ中(国)	中	30	ヒット時に追加攻撃(攻撃属性 特中×12、ダメージ:30・5×2)
	イカロス・ダイブ	イカロス・ライズ中(K)	中(ガードブレイク)	40	
	CF	レイジ・オブ・ゴッス	(A)+(国)+(K)	中(ガードブレイク)	40

# 名声&称号&その他データ一覧

ゲーム中、様々な条件を満たすことで解放できる「名声(全50種類)」。特定数の名声を解放することで、新しい武器やパーツを入手できる。解放した名

声は「RECORDS」で確認が可能だ。また、クイックマッチで対戦相手に勝利すると獲得できる「称号(全200種類)」はパーサモードで使用できる。

## ■トライアルズモードで解禁される要素一覧 武器・パーツは名声を一定数解放することで入手可能(P.154以降参照)

名	アイテム	リリース条件	名	アイテム	リリース条件
名	戦火の囃声	トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)を160000点以上でクリアする	名	勇者の角児(女)	
	戦場の猛者	トライアルズモード(TRIAL OF DEFENSE)を240000点以上でクリアする		乳母(男)	
	虚無の帝王	トライアルズモード(ENDESS TRIAL)で連続20人を超す		コリン式(女)	
	強盗なる盗男	トライアルズモード(ルート不踏)でスコア倍率が1000%以上になる		女神の祝福(女)	
	魂の掬取(イナシヨウ)	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でゲンビールを使用してクリアする		アイバッチ(女)	トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)ルートをSランクでクリアする(キャラ不踏)
	Sエッジ(究極体)	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でナイトメアを使用してクリアする		ピシャスホーン(男)※	
	ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でエイムを使用してクリアする		ロングホーン(男)※	
	Sキャリバー(究極体)	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でシークリフを使用してクリアする		冥府の角(男)	
	ガッラルガム・ボー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でヒルダを使用してクリアする		ピシャスホーン(女)※	
	ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でデリアを使用してクリアする		ロングホーン(女)※	
ソウルキャリバー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でアヴィューを使用してクリアする	冥府の角(女)			
ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でアタロスを使用してクリアする	狂事の男(男)			
ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でヴェルドを使用してクリアする	凶事の面(男)			
飛行安	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)で観劇を使用してクリアする	凶事の面(女)			
クリス・ネーガ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でナキスを使用してクリアする	凶事の面(男)	トライアルズモード(TRIAL OF DEFENSE)ルートをSランクでクリアする(キャラ不踏)		
ソウルキャリバー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でカフツラを使用してクリアする	凶事の面(女)			
ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でマキシを使用してクリアする	凶事の面(男)			
ソウルキャリバー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でシャンファを使用してクリアする	凶事の面(女)			
S・エンブレス	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でキルクを使用してクリアする	凶事の面(男)			
ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でセル/ロチダスを使用してクリアする	ウィザードハット(男)			
ソウルキャリバー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)で雷拳を使用してクリアする	カボチャパンツ(男)			
エイム(アルビオン)	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でラファエルを使用してクリアする	ローファー(男)			
ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でリザードマンを使用してクリアする	ペルベット靴(男)			
ソウルキャリバー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でモン・ミナを使用してクリアする	羽目(男)			
ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でユンソンを使用してクリアする	ウィッチマント(男)			
Sエッジ&Sキャリバー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でトリムを使用してクリアする	黒膝鎧(男)			
ソウルキャリバー	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)で光夜を使用してクリアする	ウィッチハット(女)	トライアルズモード(ENDESS TRIAL)ルートをSランクでクリアする(キャラ不踏)		
ワイヤメン	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でビックを使用してクリアする	カボチャパンツ(女)			
ソウルエッジ	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でソフィチアを使用してクリアする	ペルベット靴(女)			
イルカカル	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でサラメールを使用してクリアする	羽目(女)			
プレイズ・オブ・カオス・フルティメット	トライアルズモード(ENDESS TRIAL以外)でクレイトスを使用してクリアする	ウィッチマント(女)			
パーツ	勇者の角児(男)		フェザーファア(男)		
	コリン式(男)	トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)ルートをSランクでクリアする(キャラ不踏)	ビュアリング(男)		
	乳母(男)		フェザーファア(女)		
	アイバッチ(男)		ビュアリング(女)		

※ 特殊1と特殊2の2種類のパーツ

## ■名声一覧

名	解放条件	名	解放条件
試練の一門	ガントレットモードですべてのミッションをクリアする	白刃の猛者	サイドダッシュカウンター、バックダッシュカウンターを一試合中に合計5回成功させる(どちらか一方のみでもOK)
試練の扉	ガントレットモードでチャプター3までのミッションをすべてクリアする	黒刃の猛者	サイドダッシュカウンター、バックダッシュカウンターを累計30回成功させる(どちらか一方のみでもOK)
試練の悪夢	ガントレットモードチャプター15までのミッションをすべてクリアする	鋭めたる猛者	狙いが成功させる
試練の明光	ガントレットモードチャプター30までのミッションをすべてクリアする	偶然の勇躍	狙いが成功させる
試練の果てに	ガントレットモードをクリアする	天の龍宴	狙いが成功させる25回成功させる
試練に潜む悪鬼	ガントレットモードを累計100回プレイする	敵者の犠牲	リングアウトで勝利する
烈風のハリドリ	ガントレットモードですべてのキャラクターを操作してミッションをクリアする	赤蓮への使者	リングアウトで累計40回勝利する
戦火の囃声	トライアルズモード(TRIAL OF ATTACK)を160000点以上でクリアする	新隊の勇者	一試合中にリングアウトを3回決める(その試合のみ)
戦場の猛者	トライアルズモード(TRIAL OF DEFENSE)を240000点以上でクリアする	鉄腕の兵士	対戦相手を壁に累計5回ヒットさせる
虚無の帝王	トライアルズモード(ENDESS TRIAL)で連続20人を超す	豪腕の盗賊	対戦相手を壁に累計50回ヒットさせる
強盗なる盗男	トライアルズモード(ルート不踏)でスコア倍率が1000%以上になる	絶妙なめ手手	回復可能スタンから累計10回回復に成功する
勇猛なる戦士	クイックマッチモードで連続100勝する	必勝の魂	クリティカルフィニッシュを累計5回成功させる
勇猛なる戦士	クイックマッチモードで20連勝する	舞踏の達人	7ヒット以上のコンボを決める
狡猾なる猛者	クイックマッチモードで称号を100個獲得する	選ばれたる龍宴	ジャストインパクトを成功させる
小さな勝利	パーサモードで1勝する	流転する名手	すべてのスタイルに挑戦して勝利する
栄光の旗	パーサモードで10勝する	果てなき勝利者	765人勝利する
吾侬の目覚め	クリエイションモードで初めてキャラクターを作成する	躍動する龍宴	女性キャラクター100人に勝利する
情熱の芸術家	クリエイションモードのサムネイル撮影で1回の撮影で6回撮影のボタンを押す	豪腕の若者	男性キャラクター100人に勝利する
幽霊の夜化	クリエイションモードのサムネイル撮影ですべてのコレクションフレームを塗って撮影する	疾する騎士	BWAY-RUNで1kmを走った
さらけ出し	クリエイションモードのサムネイル撮影でコレクションフレームと複製機をつまて撮影する	放浪の王者	BWAY-RUNで10kmを走った
栄光の名工	クリエイションモードで作成可能称号すべてを使う	勇者の極み	Double K.O.Cになった
無心の高天	クリエイションモードで武器以外のパーツをすべてないキャラクターを作成する	放浪の隠者	すべてのモードを1回以上プレイする(レコードとオプションを除く)
反逆の強者	確定反撃を成功させる	厚天の龍宴	すべてのスタイルの試練をクリアする
反逆の強者	確定反撃を累計30回成功させる	運命を打ち破りし者	これ以外の名声をすべて取得する
不屈の勇	一試合中に攻撃を10回ガードする		



称号一覧

所持プレイヤー名	称号	スタイル	所持プレイヤー名	称号	スタイル	所持プレイヤー名	称号	スタイル
Ocidan	百戦の武王	アルゴ	galeforce	刃を封じし者	タキ	plaf15	勝負師	吉光
YotoP	エックスマスター	御剣	supersyugo	電撃流ファイター	タキ	D.O.T.	魂の爆発	ナイトメア
Inferno	伝説の剣士	ヒルダ	Afro	万字忍術免許伝	吉光	Skylore	下段ブレイカー	アスタロス
Akeelle	刃を極めし者	雷華	David Moya	マンティスローラー	ヴォルド	Marдук	クラッシュ	セルバンテス
Möbius	乱世の英雄	ジークフリード	Hyori	天使の一撃	ソフィータ	501V410U	縦一閃	ラファエル
Unknown	超新星	タキ	Clotho	ホールドマスター	ジークフリード	Decoy Man	魅せ技師	タリム
Czernobog	魂の継承者	ユンسن	Mishima	無得物	ナイトメア	Heavy Blade	ジャビィ馬	カサンドラ
Gilander	次代を継ぐ者	エイミ	lemonmaffin	水の月	シャンファ	M.I.N.E	跳発しジャンム	ユンسن
CIPHER	悪童	ダンビエル	No.4	ハリケーン	セルバンテス	Black Rose	狭路突進	雷華
Blfster	期待の新人	クレイリス	fanatic	魅惑の剣士	シャンファ	Dark Angel	ジョリー・ティラ	ティラ
Phozon	剛剣無類	御剣	Pierre	憤怒の緑龍	リザードマン	Andraste	グルミー・ティラ	ティラ
Wild Fang	跳馬暴乱	ソフ・ミナ	Klyseph	賢実剛健	吉光	Wraith	下級兵士	ヒルダ
Kats	神速の封刃	タキ	Casos	堅牢なる男	雷華	Bosconovitch	こ隠居	ヴォルド
NKT Dreamer	星なき夜の涙の華	マキシ	StormBringer	弾きし刃	ヒルダ	Mokuphu	ナルシスト剣士	エイミ
Beef	忠節の奇人形	ヴォルド	winter mute	貫きし槍	ヒルダ	kaneyoshi	へっぴり男爵	ダンビエル
Atropos	闇りの彫刻	ソフィータ	NEXUS6	剣技を極めし者	アイヴィー	hirobo	パフォーマー	ユンسن
NAKAGAR	斬風の閃光	ジークフリード	Sword MASTER	崩しの伍番	御剣	COOIman	極刃り平四郎	御剣
BLTS	猛き野郎の牙	ロック	KAYANE	感むしの剣舞	シャンファ	Badbeas	近撃手	ソフ・ミナ
Stranger	祝福なき血統	アイヴィー	indoku	黄金の脚技	ユンسن	Cessair	鋼の盾	ソフィータ
NT Sorel	紅蓮の淨火	キリク	D.zahn	試合巧者	エイミ	Shamrock	奔放なる魂	マキシ
junon junon	流水の剣舞	シャンファ	Keibel	軽業師	タリム	Derreste	静かなる男	ヴォルド
Gyford	瀧り鳳の狂騒	リザードマン	Kowalski	不可侵領域	ザサラメル	piyo piyo	レッククラッシュ	ソフィータ
Pouxy	初代万字党首領	吉光	Blazecleaver	ロマンチック剣士	ヒルダ	Chief Gules	亀エックスマスター	ジークフリード
Andrew	終炎の悪夢	ナイトメア	GoldenHawk	狙撃者	アルゴ	Mr.X	ワイルドガンサー	ロック
KillerGreg	破壊執行人	アスタロス	makoto	舞踏家	カサンドラ	Shu'Nuff	円盤の魔術師	アイヴィー
Graves	冥海の船長王	セルバンテス	painkiller	堅実なヒゲ	ダンビエル	Augusto	近接の型	キリク
Guerreiro	狂気の小夜曲	ラファエル	Thorne	荒狂狂う藪	アルゴ	swordkiller	インファクター	雷華
Bartolomé	無垢なる風の行方	タリム	DeathDealer	壊し屋	御剣	COSMO GANG	グラブラー	リザードマン
HiyaD	凍々しき勇姫	カサンドラ	Frenaud	天駆けし翼	クレイリス	TobiasGarret	業流剣法	吉光
Esteban	閃光の烈士	ユンسن	AshR	狼みの諺語	タキ	Soudelevr	エスケイパー	ナイトメア
Fata Morgana	殺意の花文政	雷華	e48tman	判別を明眼見る者	マキシ	Floxor	初心者	アスタロス
Night Raven	円刃の白死魔	ティラ	Tarquinn	デスローラー	ヴォルド	KHAMRAI	横一閃	タリム
Tybbalt	夜の彼方を目指す者	ザサラメル	kiyomilera	エンジェルウォーカー	ソフィータ	quickdead	小悪友	ラファエル
Lachesis	夜明けの狼狽	ヒルダ	Plasma Sieg	時を捕らえし者	ジークフリード	bIshop	牙の折れた虎	キリク
Minaminiko	暴ぶる巨星	アルゴ	Hatteray	抜け目無き野獣	ロック	C.Show	没落のチャンピオン	ユンسن
!!Charisma!!	彷徨の夜光蝶	エイミ	fanfan5	オンタイム	アイヴィー	Presler	悪兵	エイミ
Il Dottore	雄吹き業敵王	ダンビエル	Aki	棍法の間合い	キリク	Ikumi	おしやれ剣士	ソフィータ
Ghost Eye	スリルタの亡霊	クレイリス	D4ncing Ey35	お色気剣士	シャンファ	Vica	ローアッター	ティラ
nancy	破壊神	セルバンテス	Finest Hour	魅惑の亡霊	リザードマン	Cunningum	剣みの脚技	ザサラメル
Nob	身かわしし達人	ソフ・ミナ	kabukimani	エンターティナー	吉光	ToY PoP	進化師	ヒルダ
!dagger!	問合いを極めし者	タキ	Terror Bites	怒りの腹撃者	マキシ	triedge	ストーカー	ザサラメル
Armor Joe	鋼鉄の盾	マキシ	J-PON	破壊の魔手	アスタロス	EazYll	一つ覚え	エイミ
Stephan	磨機えの達人	御剣	ulfheðinn'	バーサーカー	セルバンテス	Bielobog	腫瘍者	ダンビエル
yuki	磨機えの達人	御剣	Arrowman	地を這う者	リザードマン	Gabija	だだっ子	クレイリス
Cannysis	強引無双	ソフィータ	wrong man	サイドステップの鬼	ダンビエル	Calgar	落ち武者	御剣
Eclipse	藤巻機関車	ロック	Ziliah	猛牛	アスタロス	forTune	弱き心	ソフ・ミナ
talisman	天使の舞踏	カサンドラ	nIGHT SiDe	インパクトバリア	アスタロス	NITRO	我慢知らず	ヒルダ
helilider	棍法の伝承者	キリク	Setsuakoholic	連撃の達人	雷華	xxtechozXx	門前払い	ジークフリード
R. Daneel	返しの権皇	シャンファ	Watcher	諸刃の円刃	ティラ	zombiedoge	萌虫	ヴォルド
Nawk O'hias	体術を極めし者	タキ	Cold one	戦慄の死神	ザサラメル	Spotlightkid	優しき者	キリク
Goh Lee	格闘王	ヴォルド	emitake	構えし者	シャンファ	Cutie Q	フィールドランナー	ジークフリード
Lumberjack	狂乱の破壊王	ナイトメア	Z.J.B	アウトファイター	アルゴ	Sandris	見習いグラブラー	ロック
SharkJP	腫の暴風	アスタロス	Leviathan	連勝ストッパー	セルバンテス	Speedman	お調子者	アイヴィー
No.13	神出鬼没	セルバンテス	Dystopia	吸血鬼	ラファエル	Rlchochet	下段使い	キリク
Litherlan	合気の真義	エイミ	Scarface	遠方の悪魔	クレイリス	Daklian	不動なる男	アスタロス
Koe-Mos	ファンタジスタ	アイヴィー	RisingPower	野生の雄叫び	リザードマン	Ahrimon	木の盾	リザードマン
tomíc	インパクトマスター	ジークフリード	Yin Mei	遠撃手	ソフミナ	fank/killer	侍つ男	吉光
DoubleImpact	水磨機えの達人	ユンسن	Faker 1	体術を極めし者	タキ	Altivera	練習生	ナイトメア
Humfrids	立ち回ら巧者	タリム	kubotatu	肉体系	マキシ	Silybas	猛の盾	ソフ・ミナ
Future dog	闘勇する者	アルゴ	Rcbarti	リフレクター	ヴォルド	monkKA	寂しがり屋	ティラ
Gilgamesh	戦慄の狼	ザサラメル	system0	総合格闘家	ソフィータ	smoker	引きこもる男	ラファエル
LightningNeo	孤高の戦使い	アイヴィー	Armstrong	束縛なき魂	ジークフリード	Melanko	佑える子羊	タリム
Ziocyte	疾風の一撃	カサンドラ	Eclator	偽りの天才	ラファエル	Wille	素人	カサンドラ
Brutal Terra	合気の心	エイミ	deephblue	襲れ者	御剣	ykp	死神に魅入られた男	タリム
Laszlo	魔技の魔術師	ダンビエル	H.Smith	捕獲する牙	ロック	Soul Killer	対戦デビュー	雷華
animami	零距離の悪魔	クレイリス	Hannigan	股割り	シャンファ	babar 1	予選落ち	ティラ
Ameathon	無冠の帝王	ソフ・ミナ	Alex	獣の本能	リザードマン			

# ソウルキャリバー Broken Destiny

## コンプリートガイド

2009年10月15日初版発行

### STAFF

- 構成・執筆……………カラーフィールド(安藤伸一、荻原冬樹)、高橋健司、金子紀幸、木下竜平、樋口三晃、佐藤祐希
- 本文・カバーデザイン……………シレロ・グラフィック / カラーフィールド(宮澤洋貴)
- 印刷・製本……………共立印刷株式会社
- 発行人……………新田光敏
- 販売……………門倉 実、正木幹男、夏井義枝
- 制作業務……………櫻井誠一
- 編集……………エンタテインメント書籍編集部(大村耕史、吉岡要也)
- 編集協力……………ゲーマガ編集部
- 発行……………ソフトバンク クリエイティブ株式会社  
〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号  
販売 TEL03-5549-1201  
編集 TEL03-5549-1164

© 1995-2009 NBGI  
God of War © and TM Sony Computer Entertainment America Inc.

©SOFTBANK Creative Corp.

ISBN978-4-7973-5688-5  
Printed Japan

#### 〈注意事項〉

- 落丁本、乱丁本は小売販売局にてお取り替えいたします。
- 定価はカバーに記載されております。
- 禁無断複製
- 本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承下さい。

<http://www.sbcr.jp/>

本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記のURLからお寄せください。

“PlayStation”および“PSP”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

The logo for the video game Soul Calibur Broken Destiny. The words "SOUL CALIBUR" are written in a large, stylized, metallic font with sharp, jagged edges. Below it, the words "Broken Destiny" are written in a smaller, more fluid, cursive-style font. The entire logo has a glowing, metallic texture.



## やっぱりソフトバンク クリエイティブ!!

PSP® (プレイステーション ポータブル)ソフト対応攻略本

<b>勇者30</b> コンプリートガイド	1,575円
<b>ようこそひつじ村</b> 快適まきば暮らしガイド PSP/PS2対応版	1,575円
<b>ファンタシースターポータブル</b> ファンブック ～ガーディアンズ・マニアックス～	1,470円
<b>スーパーロボット大戦A PORTABLE</b> パーフェクトガイド	1,575円
<b>コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS</b> パーフェクトガイド+イベントギャラリー	1,890円
<b>スーパーロボット大戦A PORTABLE</b> パーフェクトガイド	1,575円
<b>テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー</b> 冒険ガイドブック	1,260円
<b>Riviera ～約束の地リヴィエラ～</b> 公式コンプリートガイド+イラストレーション	1,890円
<b>真・女神転生 デビルサマナー</b> 公式コンプリートガイド	1,470円
<b>プリンセス クラウン</b> 公式コンプリートガイド	1,260円

(価格はすべて税込です)

 SoftBank Creative

ソフトバンク クリエイティブの書籍はこちら

<http://www.sbcr.jp/>



SoftBank  
Creative

ISBN978-4-7973-5688-5

C0076 ¥2400E



9784797356885

定価 本体2,400円 +税



1920076024009



© 1995-2009 NBGI

God of War © and TM Sony Computer Entertainment America Inc.

"PlayStation" および "PSP" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SoftBank  
Creative

ISBN978-4-7973-5688-5

C0076 ¥2400E



9784797356885

定価 本体2,400円 +税



1920076024009



**PSP版『ソウルキャリバー』のすべてを知るために必読の書!**

**SYSTEM GUIDE**

シリーズ初プレイでも安心、ゲームシステムの詳細を解説

**CHARACTER**

全28キャラクターの技・戦術・連続技を解説。対人戦の攻略も掲載

**TACTICS**

対CPUモードのガントレット&トライアルズの攻略法も解説

**DATA**

すべての技データや、武器・パーツの入手方法を網羅

©1995-2009 NBGI

God of War © and TM Sony Computer Entertainment America Inc.

“PlayStation”および“PSP”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。