

通常技

▶ 5A

発生5F 持続4F 上段
上書き75% 350(200) 3.5%
硬化差 -0F

真横を殴る。連打可能。
しゃがみにも当たり、チキガも狩れる優秀な技。
ファジー等にも使える。

▶ 2A

発生4F 持続3F 下段
上書き72% 300(150) 4.0%
硬化差 -1F

下段の小足。連打可能。
空中の相手には当たらない。

▶ 5B

発生6F 持続4F 下段
上書き90% 500(300) 5.0%
硬化差 -4F

下段のローキック。
しゃがみに当てると浮くので確認してコンボへ。

▶ 2B

発生8F>13F 持続3F&5F 上段
上書き 80% 400(240)+700(400) 5.0%+5.0%
硬化差 -9F?

アッパー
2hit技。
先置き出来れば対空でも優秀だが空振り時は非常に危険。
2B(1)>4C入れ込みで確認重視がベター。
コンボ時は2段目がスかる距離を見極めて1ヒットと2ヒットを使い分けよう。

▶ 派生2B

発生13+12F~ 持続4F 上段
補正なし 700(500) 6.0%
硬化差 -11F

ソバット
空中必殺技キャンセル可能。
ディレイBフロウで有利を取れるがバンカー安定。使うならAハイロウ着地投げとセットで。
HIT時ジャンプキャンセル、空中必殺技キャンセルが可能。jcは魅せコンに使う。

▶ 5C〔BE5C〕

発生10F、24F 持続4F 上段
上書き90%〔上書き80%〕 800(500)〔1600(1400)〕
硬化差-6F〔-6F〕

一回転して剣で突く。
固めのパーツとして非常に優秀。
しゃがみに当てると浮くが、派生は問題なく当たる。
BE版は威力アップ、ガードゲージも削れる。

▶ 派生5C

発生10+12F~ 持続(画面端まで) 上段
乗算80% 1000(700) 8.0%
硬化差 +1F~(飛び道具なので遠めで当てるほど有利)

さらに一回転して低めに剣を一本投げる。
5Cを当てなくても出せる。シールドキャンセルは出来ない。
連続技の要で固めでも強い。
空振りでも前半部分は必殺技キャンセル可能。
飛び道具判定(意外と忘れるので対Fレンの時は注意)。

▶ 2C

発生8F 持続7F 下段
上書き60% 1000(500) 10.0%
硬化差 -14F

下段の足払い。
硬直が非常に長いので暴れには使わないほうがいい。

▶ 派生2C

発生8+8F~ 持続8F 上段
上書き60% 700(350) 5.0%
硬化差 -13F

逆立ちして蹴り上げ。
即空中判定になるため地上技が出せない所以中下段の二択は出来ない。
セブンスを高めに合わせて有利Fを増やしたいときなどに。
基本的には使わなくて良い技。
一発ネタだが、投げ等でダウンを奪い、2Cをスカして派生のみをガードさせてJBやJCを出すことで中段択が可能。

▶ JA

発生5F 持続4F 上段
上書き75% 300(120) 2.0%

肘で突く。
リーチは短い。

昇りでだしたり、斜め 方向への攻撃として使う。
それなりに優秀。
判定自体は弱いので発生勝ちを狙っていく。

▶ JB

発生7F 持続6F 中段
上書き90% 600(280) 5.0%

真横に蹴り。
強いめくり判定がある。
中距離のシエルのメイン武装。空対空の横が特に強い。
空対空で相手が飛び込んできそうなところに置いてカウンターを狙う。
下方向の判定は非常に弱いのでしっかり5Aや2C等を置かれると簡単に落とされるので注意。
持続もそこまで長くないので対地で過信しない方がよい、しっかりJCと使い分けよう。

▶ JC

発生8F 持続4F 中段
乗算90% 1000(500) 10.0%

下向きに蹴り。
斜め 方向に強い。
遅立ちには注意。

特殊技

▶ 3B

発生11F21F 持続2F 8F 上段
上書き80% 400(300) 400(200) 4.0%+4.0%
硬化差 -5F

カポエラ、二段技。
固め、連続技用。前進するので使いやすい。
対空で使おうなどと思わないこと。

▶ 4B〔BE4B〕

発生10F〔26F〕 持続2F〔2F〕 上段〔中段〕
補正なし〔補正なし〕 600(400)〔900(700)〕 6.0%〔6.0%〕
硬化差 -2F〔-2F〕

踵落とし。
ヒット・ガード問わず必殺技キャンセル可能。
BE版は貴重な地上中段。
中段に入れ込む技は状況次第でBE623A(>236C)と236B(>B)で使い分けよう。
リターン重視で214Bもありだがガードされると誤魔化し辛いので注意。
振り上げた踵に相殺(4~17F)が存在するが使いづらい。(要検証)
BE版は空中の相手に当てると空中受身不能。
難しいがカウンター拾いに使うと火力が上がる。

▶ 4B追加236B

発生(10+)1F~
800(1536)

両足で挟んで蹴り飛ばす。

ロック技。ダウンの相手に当てても成立し、一定距離吹き飛ばして確定ダウンを奪える。

詐欺重ね、中下二択、安定開放が可能。

着地下段は相手の暴れやいれっぱが通るので注意。

画面中央ではあまり使い道が無い。

▶ 4C

発生10F 持続7F 上段
上書き70% 400(300)+500(300) 6.0%+6.0%
硬化差 -10F

黒鍵を振り上げる2段技。

範囲が広く対空に強いが、判定・持続共にやや不安。

5Cに比べて空中受身不能時間が短い、そこまで問題はない(B系統技並み)。

5A>4C等のいれっぱ狩りで多用する。

▶ J2C〔BEJ2C〕

発生15F〔26F〕 持続10F〔10F〕 上段〔中段〕
上書き70%〔上書き50%〕 1000(500)〔1300(1000)〕 10.0%〔15.0%〕
硬化差(ガード時は共に有利、通常ヒット時は後述)
着地硬直?F(おそらく8F以上)〔6F〕

空中で一瞬止まってから、黒鍵を下に構えて突進する。

主に対空ずらし、ファジー潰し、グラップ潰し、起き攻め表裏などで使っていく。

しゃがみくらいなら目押し2Aが繋がる。

BE版のみ空中必殺技キャンセル可能、中段となり空236Bで繋げれば結構な火力が出る。

通常版は剣の根元にしか攻撃判定が無く、着地硬直が長い。

BEせずに立ち状態の相手に高めに通常ヒットさせてしまうと反確が無い程度の不利となるので注意。
相手に下を取られてこればかりにならないようにしよう。