

## 5A

膝蹴り。打点が腹の辺りにある。1F有利

## 2A

下段で発生の早い姿勢低めの小足。  
リーチが短い

## 5B

BE対応  
前進してアッパー。地上コンボの繋ぎや2Cからの浮かせ技に。  
先置き対空にも使える。が、信頼は出来ない  
ちょい溜めして暴れ潰しや擬似中下段に使える？

## 2B

リーチは多少長め。地上主力牽制技。  
低姿勢ではないが七夜の2Bみたいな感じ。  
五分

## 5C

前進しつつ楯で殴る。発生が若干遅く、A攻撃からは繋げにくい。

## 2C

下段のスライディング。移動距離は長くない。  
2Bの先端の方でヒットすると届かない。

## 6B

BE対応。キャンセル可能。移動しつつ楯で殴る  
溜めきると下段。補正もかからないのでコンボのお供に。

## 6C

BE対応。キャンセル可能。移動しながら楯の上端で攻撃。  
溜めきると中段で相手を壁まで吹き飛ばす。  
溜めきった場合はキャンセル不可だが画面端なら追撃可。  
上書き70%補正がかかる。

## JA

攻撃判定が下方方向に出る。  
判定自体はあまり強くない。

## JB

B2シエルのJBみたいなキック。めくり性能あり。

## JC

BE対応

下180°をカバーするようにパイルバンカーをぶん回す。  
見た目ほど攻撃範囲と判定が強くなく、先に喰らい判定が出る + 持続もあまり長くはないため過信は禁物。  
発生が遅く、最低空ダッシュから出しても発生前に着地してしまう。

## J6C

空中横パイルバンカー。  
発生が遅い。当たると相手を壁まで吹き飛ばす。  
修正版から着地硬直が増加したため牽制での使用は封印推奨(もともと牽制技ではないが)。

## 地上投げ

相手を持ち上げて地面に叩きつける。  
コンボ移行不可

## 空中投げ

相手を叩きつける。  
有利Fはほとんど取れず、画面端エリアル空投げ↗5C先端がギリギリ重なる程度。

## バンカー

当てると画面端まで吹っ飛ばす。