

## ダッシュ

ランタイプ。

通常のA鴉がヒットする程度の姿勢の高さ。

一応一定距離進むと止まってしまう。

## バックステップ

距離が短くその分無敵も短い。ただ、隙は大きくない。

距離調整のためには使いづらい。

地上判定かつ投げ無敵がないので起き上がりには頼れない。

## 空中ダッシュ

並行タイプ。キャンセルかけられるのが遅め

距離もそこまで長くないため遠距離からの接近には不向き。

## 空中バックダッシュ

並行タイプ。バックステップと同じで距離が短い。

逃げには使いづらいが待ちにはそこそこ使える。

## 避け

その場タイプの避け

## 空中避け

ふわっと飛んで避ける。

## 開放

そもそも出来ない

## シールドカウンター

立SC：リスト・スタッカートのモーションで上に吹き飛ばす。

屈SC：2Cのモーションで浮かす。Aスタカでキャンセルし、エアリアルに移行可能

空SC：J6Cのモーションで浮かす

## バンカー

クレセントの6Cモーション。ガードキャンセルで出す場合、システム上ゲージを100%消費するが、潰されることはほとんどなく、確実に切り返せる

盾を突き出すB系の通常技を中心に立ち回りで使える通常技が揃っている牽制キャラ。また無敵昇竜やスーパーアーマー付きの必殺技を持っており、尚且つ装甲が厚めなので防御面は非常に優秀。

その反面、重厚な動きで崩しが無いため一気に攻め切るのは厳しい。

1コンボでゴッそり相手の体力を奪えるので、カウンターHITや暴れ・ジャンプ狩りからの1チャンスに大事にしよう。

今の所崩しが無いので、長所の立ち回り面を対策をされたらかなり厳しくなると思われる。