

必殺技・特殊技

- コマンドを入力することで発生する技。
- 思いのほか肉体派、射撃の殆どはカリスマオーラ。
- 初期の必殺技はLv0.スキルカードを使用すると書き換えと同じようにLv1になる。
- ver1.02の必殺技・特殊技が見たい場合は[こちら](#)からどうぞ。

必殺技・特殊技

必殺技 - Super Art

- [デーモンロードウォーク](#)
- [デーモンロードクレイドル](#)
- [デーモンロードアロー](#)
- [サーヴァントフライヤー](#)

特殊技 - Special Art

- [ヴァンパイアクロウ](#)
- [ロケットキックアップ](#)
- [チェーンギャング](#)
- [シーリングフィア](#)
- [デモンズディナーフォーク](#)

必殺技 - Super Art

- デフォルトで使用できる技。
- 全体的に高性能だった。

デーモンロードウォーク



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
236+B	×	威力UP	1100	75	40	Smash	18F	16F	61F	-	1 回攻撃
236+C	×	威力UP	800/800	80/80	40/40	Rift/Smash	17F/41F	13F/16F	84F	-/-	2 回攻撃

レベル	B版ダメージ	C版ダメージ
Lv0	1100	1299(2)
Lv1	1210	1428(2)
Lv2	1320	1556(2)
Lv3	1430	1684(2)
Lv4	1540	1812(2)

- ダッシュのような軌道で体当たり攻撃を仕掛ける技。
- Bで1回、Cで2回出る。攻撃の終わり際見えないうちにグレイズが切れる。C版の1回目と2回目の隙間ではグレイズが続く。
- 判定もダッシュのような形なので特定の距離で相手にしゃがまれると（一部の相手ではダッシュも）攻撃が当たらず通過してしまう。
- 要注意は紫のDCもしくは3A。攻撃判定とぶつかれば一方的に負け、またぶつからなくてもよけられやすい。やはり定石通り射撃に割り込むべきか。
- さほど高さは無いがHJに狙って差し込むのも可。
- 入力と同時にグレイズ判定が出る。ただ判定が恐ろしく弱いのか打撃とぶつかるとう一方的に負ける。
 - 。西瓜の妖気-疎-とぶつけると身代わり判定が起きずグレイズによって分身が消える。おそらく当たり判定より攻撃判定のほうが小さいと思われる。
- 発生が遅くなったため以前ほどの汎用性は持たない。ぶんぶん振り回しているといつの間にかこっちが死んでいる。
- が、一点読みのパーツとしては機能し、バックステップ狩りや射撃への差し込みとしては機能する。
- 硬直は伸びているが目の前で止まらない限りやっぱり反確ではない。（目の前で止まれば漏れなくフルコンなので、できれば後ろに回るように撃ちたい。）

デーモンロードクレイドル



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
623+B	×	威力UP	400	94	10	Rift	10F		62F	-	角度が急 相手は足下に落ちる
623+C	×	威力UP	500	94	10	Smash	10F		82F	-	角度が緩やか 相手を横に吹き飛ばす



レベル	B版ダメージ	C版ダメージ
Lv0	1231(4)	1534(4)
Lv1	1351(4)	1683(4)
Lv2	1472(4)	1834(4)
Lv3	1593(4)	1983(4)
Lv4	1714(4)	2132(4)

- ・ 対空技。発生が速めで上昇途中まで打撃無敵なので切り返しに使える。そこそこ判定発生時間が長いので、読めているなら少し早目でも当たる。
- ・ レミリアの技にしては判定が強い。相手の打撃によっては打撃無敵に関係なく判定で勝てることも。
- ・ 相手にHITさせるとB版では相手はほぼ真上に高く、C版では横に大きく飛ぶ。
- ・ 攻撃後、浮いてる間は行動できず、反撃を非常にもらいやすい。きっちり当てよう。
- ・ 全部で4hitする。CHをとってもあまりダメージは変わらない。割と根本から当てないとフルヒットし難い。引きつけて打ちたいが無理はしないように。
- ・ スペルカードのクレイドル系と同じように、射撃にはほぼ無力。
- ・ ウォークを出そうとしてクレイドル・・・というミスは致命的なので早いうちに練習して極力ミスを減らそう。
- ・ ハイジャンプや空中ダッシュから飛び込んでくる相手にきっちり当ててやろう。カス当たりしても相手からターンを奪えるのでよしとしよう。

。 (あまりに使いすぎると逆に読まれガードされたりするので、運用は計画的に。)

- ・ 起き上がりに出す、通称リバサ昇竜を出せるようになっておくといいかも。
- ・ また打撃なのでHIT後orガード後なら空中可能なスペカでキャンセルできる。バットレディしかないが。
- ・ 蒼天でならアローもしくはシーリングでもキャンセルできる。Bクレイドル シーリングは割とどこでも当たる。

デーモンロードアロー



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
22+B		威力UP	1400	80	40	Smash				-	

22+C		威力UP	1550	75	40	Smash				-	発生大幅鈍化 より大きく吹き飛ばす
------	--	------	------	----	----	-------	--	--	--	---	----------------------

レベル	B版ダメージ	C版ダメージ
Lv0	1400	1550
Lv1	1540	1705
Lv2	1680	1860
Lv3	1820	2015
Lv4	1960	2170

- 後方の壁に飛びつき、体当たりを仕掛ける。
- 壁に飛びついてから攻撃終了までグレイズ属性持つ。
 - 壁に取り付いた直後からグレイズ判定が出る。ただ壁についた瞬間や飛び上がる段階ではグレイズはない。
- 前作と比べると、BでもCでもサーチしてしまうので逃げには使えない。
- 先に弾幕を張っておくと多少反撃されにくくなる。また、敵の弾幕を突破する前提での奇襲に有効。
- また後ろに大きく移動するため相手の隙のある攻撃を読んで出すこともできなくはない。玄人向けではあるけど。
- J6Aと違って着地して着地硬直が終わるまで完全に無防備な状態が続くので、ガードされると反確。
- ウォークと同じように、一部のプレイヤー判定のある攻撃（アリスの人形、妖夢の6Cの半霊等）にあたると相手本体に当たらなくなってしまう。そうすると相手の目の前で止まりフルコンを受ける。
- 壁に張り付くという性質上、壁を背にしていればそれだけ出が早くなる。
- ほとんどマイナスしか生まないので多用するのは止めよう。
- 初心者脱出の第一歩は、不用意なアローを控えるところから始まるといえる。
 - また、レミリア対策の第一歩も、不用意なアローを落ち着いてガードするところから始まるといえる。
- 基本的に相手の射撃を読んで出す。CHから3k弱取れるので狙い所を絞れば使えない事も無い。
- 単発威力が大きいので台風時には割と強い、中断されず大きく動くので相手の動きをよく見て打てばダメージを稼げる。
 - ただし相手が強力なスペカを持っていたら要注意。相手が被弾覚悟で撃ってきたらまずフルヒットする。
- ちなみに、画面端への飛びつきジャンプで画面端へ届かなかった場合はそのまま何もせずに着地する。普通ならまず起こる事は無いが、小町の「無間の狭間」の中だと横移動が著しく阻害されるため、場所によっては画面端に届かない事がある。

サーヴァントフライヤー



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
214+B	×	弾数増加	200	96	4	Rift			67F	C	若干狭く配置
214+C	×	弾数増加	200	96	4	Rift			67F	C	若干広く配置



レベル	通常版ダメージ	溜め版ダメージ
Lv0	896(3)	1350(5)
Lv1	1246(4)	1770(6)
Lv2	1358(4)	1853(6)
Lv3	1470(4)	2006(6)
Lv4	1880(5)	2404(7)

- 魔方陣を数個出し、一拍遅れて小さい蝙蝠弾が発射される。
- データはその蝙蝠弾1匹かつ1ヒットあたりのデータである。
- 蝙蝠弾にはC射と同程度のホーミング機能がある。
- コマンドから発射まで時間があるため、隙があるものの出したあとの行動と連携をとることで非常に良い攻撃手段になる。
 - 早い射撃のある相手にはサーヴァントが見てから潰されることもあるので相手をよく見よう。
 - 特に魔理沙や天子や萃香は注意がいる。射撃が速く、HJCが遅れると逃げられないこともある。
- ホールドすると魔方陣が2個増える。
- 遠距離での弾幕の強化に使用するほか、起き攻めにも使える。
- 相手にB射orC射がHITしたのを確認後サーヴァントを展開するのは汎用な戦法。
- Lv0 Lv1で魔方陣+1。Lv3 LvMAXで魔方陣+1。最大5。ホールドとあわせて魔方陣は7個まで出る。
 - サーヴァントをよく使うお嬢様はスキルカードを2枚程度積んでLv1まで上げると効果的。魔方陣1個の差は結構大きい。
- BとCの違いは魔方陣の広がり具合だが、微々たるものなので気にする必要はない。
 - 相手の射撃を貫通させたければB、行動を狩りたければCが良いが本当にそんなに差はない。

- 射撃を前Dグレイズする相手にはサーヴァントにアローを重ねると割と当たる。サーヴァントよりも少し先にアローが当たるようタイミングを計ればガードされても反撃を受けにくい。

相手が画面端にいたり壁バウンドを狙われたりすると危険。振るのもほどほどに。

特殊技 - Special Art

- スキルカードで使えるようになる技。
- 基本的に必殺技に上書きされる。
- なお、上書された時点でLv1になるが、下記のデータはLv0のものである。
- デフォルトの必殺技よりかっこいい(と思う)。カリスマッ

ヴァンパイアクロウ



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体
236+B	×	威力UP	400/500/800	92/90/80	5/5/40	-/-/Smash	19F/14F/21F	2F/2F/2F	48F/47F/56F
236+C	×	威力UP	400/500/650	92/90/80	5/5/40	-/-/Rlft	19F/14F/20F	2F/2F/2F	48F/47F/64F



レベル	B版ダメージ	C版ダメージ
Lv1	1647(3)	1514(3)
Lv2	1749(3)	1649(3)
Lv3	1940(3)	1784(3)
Lv4	2087(3)	1919(3)

- 三回連続入力出来て三段目のC版に下段クラッシュがある。
- それなりに発生が早く、中下段強制二択を迫れるかなり凶悪な技に見えるが…。
- AAAからコンボにならず、連続ガードにもならない。
- 三段目はCがガードされると距離次第だがほぼ反確。

- なお、クラッシュさせても、五分かそれ以下、スペカでキャンセルしても酷い補正でロクなダメージが入らない。
- 射撃などを混ぜて視覚的に翻弄することでほんの少し改善可能。または2発で止めるなど工夫を凝らそう。それこそ腕の見せ所。
 - C版はダメージが低い。多分下段はガードしづらいから。だが上手い人にはそんなものは関係ない。
 - 地味だが、空中ガード不可になっている。判定も強いためジャンプ狩りや暴れ狩りとしては機能しなくも無い。というか用途はそれくらい。
 - ダッシュ打撃をしにくる相手にとりあえず振っておくのはローリスクローリターン。でも相手が速い射撃スペカを持っている場合はしないほうが良い。
 - 正直シーリング以上に悲惨な性能になっている。1.03の更新で唯一救済されなかったスキル。ファンは次のパッチに期待してください
 - カッコよく爪を振り回すモーションが無理やりかっこつけているように見えてくる。不思議！

ロケットキックアップ



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
623+B	×	威力UP 弾肥大化	450	93	15	Rift	7F		60F	B	発射角が急
623+C	×	威力UP 弾肥大化	450	93	15	Rift	7F		60F	B	発射角が若干緩やか

レベル	ダメージ
Lv1	1497(4)
Lv2	1631(4)
Lv3	1764(4)
Lv4	1897(4)

- 斜め上に進む爆風を蹴り上げる技。弾速と発生が非常に速い。最大4hitする。また、ガードさせると靈力を1HITあたり0.5個削るため最大2も削れる。
- レミリアに不足している制空能力を補う。また、相殺強度のBの割りにほぼ全ての射撃を貫くため、射線上に入れば一方的に勝てる。
- 言葉遊びになるが、あくまで「制空」として使うほうが良い。「対空」としても使用できるにはできるが、無敵を持たず発動後の隙も大きいので相打ち、一方的に潰されることも多いのであまりお勧めはしない。

- 一部キャラクターへのメタカード的要素が強いが、そうでないキャラクター相手にも十分機能する。クレイドルとは一長一短のため好みによって分かれるところ。
 - Lateが1発で60%も溜まるため、2Aなど打撃CHからキックアップだけで魔法陣確定。キックアップからスカデビするとこれも魔法陣確定。制空、割り、魔法陣狙いと立ち回りの安定化に使える。
- エフェクトの派手さと速さのおかげで見せるだけで空中の相手にプレッシャーを与えられる。これが結構大事。

チェーンギャング



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
214+B	×	ホールド可能 時間増加	100	97	2	Rift				-	
214+C	×	ホールド可能 時間増加	100	97	2	Rift				-	



レベル	通常版ダメージ	溜め版ダメージ
Lv1	843(11)	1614(27)
Lv2	918(11)	2040(35)
Lv3	994(11)	2442(43)
Lv4	1147(12)	2797(50)

- 相手を一定距離追尾する鎖を出す。
- 鎖そのものに判定はないが、一定時間した後にチェーンの軌道に沿って攻撃判定が発生する。そこそこ判定は大きい。
- ホールドしてる間は鎖が伸び続ける。最終的には全部Hitすれば魔法陣も出る。
- BとCの違いは一切不明。
- 現時点でチェーンを含むコンボや行動はほとんど発見されていないため、使うなら起き攻め/グレイズ狩り用と割り切ろう。
 - チェーンを含むコンボは一応あるが同じ始動の他コンボに比べダメージも低く消費霊力

も大きいのでお勧めしない。

- ・一応サーヴァントに近い扱いはできるが下位互換となる。わからん殺しはできるかもしれないけど。
- ・対紫には意外と使える(?)と言われる。相殺強度の高い紫相手に相殺されないのは大きく、また見えない移動起き上がりを追尾してくれるため打撃をしに行きやすい。
 - (でも対紫でもやっぱサーヴァントのほうが活躍するような・・・。)
- ・すばやく連続でコマンドを入力することでチェーン無双が出来る。

シーリングフィア



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
22+B	可	威力UP, 衝撃波増量	1000/600	80/85	40/40	Smash/Smash				-/-	ダッシュ1回辺りに落下・中段クラッシュ
22+C	可	威力UP, 衝撃波増量	1000/600	80/85	40/40	Smash/Smash				-/-	ダッシュ2回辺りに落下・中段クラッシュ

レベル	ダメージ
Lv1	1855(3)
Lv2	2021(3)
Lv3	2186(3)
Lv4	2352(3)

- ・天井に飛び上がり真下に高速落下する技。Lvを上げると落下後にでる衝撃波がかなり大きくなる。
- ・天井から落下の本体に打撃属性、着地時の左右への衝撃波に射撃属性がある。
- ・相手の真上に落下すると打撃部分と左右の衝撃波が全て当たり単発で魔方陣が出る。壁際だと狙いやすい。
- ・発生と同時に天井までグレイズ。ダッシュ中も出せるのでフェイントをかけて攻めることも可能ではある。
- ・飛ぶ距離が固定されていてサーチ能力が無く、コンボに組み込むどころか棒立ちの相手に当てることさえ難しいが、慣れてくるとめくりとしてつかうこともできる。高速射撃のない相手には逃げに使うことも。

- アローよりも高く跳ね上がるため、攻撃しにきた相手が下を通り抜けることもある。

衝撃波やエフェクトの派手さのおかげでアローに比べて反確になりにくい。あくまでアローと比べて。

- カリスマ溢れるモーションで相手を蹴散らす。
- シーリングファイアってカッコいいよな！！**
- 最近では研究が進み、画面端空中コンボの締めとしての活路が見出されてきている。
- 実際にはLimit値上昇が酷いため、ダメージはあまり期待できない上に有利Fも少ない。限定的にシーリングファイアだけが入る状況やカッコ良さを求める場合でコンボに使われている。
- 打撃部分に中段クラッシュが付与されている。空中ガードで霊力削り量1。また衝撃波の霊力削りも1。超低空またはめくりぎりぎりガードさせると霊力を2削れる。
 - 削り性能は良いように見えるが事後のことを考えると非現実的。割れなきゃ反確。

デモンズディナーフォーク



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate(%)	Limit(%)	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
214+B	×	弾数増加	500	92	10	Smash	25F		55F	B	微妙にサーチ
214+C	×	弾数増加	500	92	10	Smash	25F		55F	B	上空に投げる

レベル	通常版ダメージ	溜め版ダメージ
Lv1	954(2)	2272(6)
Lv2	1447(3)	2479(6)
Lv3	1944(4)	2662(6)
Lv4	2525(5)	2894(6)

- 小型の槍を投げつける技。
- 広範囲をカバーする。
- 槍の発生は遅いが弾速は早く斜め前方に広い範囲を持つので高い位置にいる相手を落とすのに使える。
- キックアップと同様の制空技としての使用のほか、コンボに組み込むこともできる。
- 槍を構えてホールドしているモーションは、あたり判定も見た目同様にちょっと後ろに下がり低く小さくなるので相手の攻撃をすかせることがある。
 - 逆に投げた後のモーションではあたり判定も前のめりになるのでどっちかという危険。打撃が読めるなら素直にクレイドル。
 - スキルレベルによってできたりできなかったりするコンボが多いのでレシピを要確認。
- LvUPで本数が1本ずつ増えるが、溜めは6本固定。
 - 溜めると1本ずつのダメージは下がるため、Lvが高くなるにつれて溜める必要性が薄れてくる。(ダメージ表参照)

- 槍は1本当たりのRate上昇率が低めでかつ複数本HITするので、LvUPor溜めで本数を増やして当てると地味に威力が高い。
 - レベルMAX時はハートブレイクと併用することでJ2Aカウンターから4000を叩き出すほど。(J2ACH Bフォーク ハートブレイク)
 - バッドレディCH>BフォークLv4(4HIT)>HB(霧雨)で7500弱という訳の分からない超火力コンボがある。
- Bは水平から中空をサーチする、その際は一番下の槍が相手に向かうので、ジャンプ直前や射撃読みで使える。また、先読みの飛び込み落としとしても機能する。
 - 相手が下飛翔などで素早く降下しているとB版は当たりにくい。
- 発生の遅さをカバーすればそこそこの性能。本数も多いのでB射のように刺さってくれることもあるが、隙がでかいので近-中距離では厳しい。
- Cは上空へ投げつける。Bよりも高空に撃てるため制空、対空として機能する。やや上空にサーチする。
- 一部キャラに対してはサーヴァントに劣らず有効な場合があるらしい。詳細下記。

+ ...