

## 地上

A

目の前を指でつつく

大体のキャラのしゃがみに当たり、2Aより僅かにリーチが長いので特殊な場合を除き、暴れやコンボの繋ぎはこちらを推奨

連打キャンセル可、jc可、反射判定有り  
発生4 持続2 硬直10 硬直差-0  
400dm dm補正95%(80%)

↓+A

しゃがんで目の前を指でつつく

5Aに比べリーチが短い、とっさの暴れなどに使用

連打キャンセル可、jc可  
発生4 持続2 硬直10 硬直差-0  
400dm dm補正95%(80%)

↖+A

しゃがんで真上にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

真上にしか攻撃判定無く、攻撃発生もやや遅めなので先置き対空になる  
コンボに組み込みたいときは3Bか3Cを使おう

飛び道具判定、EFC不可  
発生16 持続17 全体硬直31 硬直差+4 削り100dm  
1600dm dm補正91%(80%)

→+A

2キャラ分くらい前方にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

ダウン追い討ち、固め、起き上がりにガードさせる用途として主に使う  
ガードさせた後は有利フレームがかなりあるのでそこから崩したり固めたりしよう

飛び道具判定、EFC不可  
発生40 持続17 全体硬直33 硬直差+26 削り100dm  
1600dm dm補正91%(80%)

B

天使のわかかをぶん回す。  
攻撃判定が発生する前に天使のわかか部分に相殺判定有り

斜め上に4Fから相殺判定が有り、相殺出し切りで攻撃判定も出る所以对空や暴れとして使えなくも無い。  
だがめくり気味のジャンプ攻撃やリーチが長い攻撃には無力なのでそういう攻撃が多いキャラには相手には厳禁

発生8 持続7 硬直12 硬直差-3 jc可  
1000dm dm補正91%

↓+B

しゃがんで足を突き出す。hjc可、下段技

アンジェの中で最も発生の早い下段、始動補正も緩いので下段始動でもそれなりのダメージを取れる  
持続が長い割に硬直が短く、GCされても反撃を取られづらい

発生7 持続9 硬直7 硬直差-0  
1000dm dm補正91%(80%)

↖+B

しゃがんでやや斜め前にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

先置き対空、牽制、固めと多くの場面で役に立つ。対空としても地上の相手に当たる3Bの方が何かと使いやすい。

飛び道具判定、EFC不可  
発生16 持続17 全体硬直31 硬直差+4 削り100dm  
1600dm dm補正91%(80%)

→+B

4キャラ分くらい前方にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

6Aと距離によって使い分ける。2Cが地上ヒットだと6Bはダウン追い討ちで当たらないので注意

飛び道具判定、EFC不可

発生49 持続17 全体硬直33 硬直差+35 削り100dm  
1600dm dm補正91%(80%)

C

天使のわっかを前方に投げる

攻撃発生前に背中あたりに相殺判定有り

相殺のフレーム自体は3~9Fと優秀に見えるが、実際に相殺判定が発生するのは背中側にあるわっかだけなので大体正面の攻撃を喰らったり、ジャンプ攻撃を頭で喰らったりと狙って相殺を取るのが難しい上に、相殺してしまうと攻撃判定が発生しない。

コンボの繋ぎ用の技として割り切ろう。チェーンルートは豊富なので固めパーツとしても使えなくはない

発生10 持続7 硬直21 硬直差-7

2000dm dm補正83%(70%)

↓+C

しゃがんで天使のわっかを前方に投げる。

攻撃発生直前に天使のわっかに相殺判定有り

足払い属性かつ打点が高く、起き攻めがしたい場合2Cのコンボを多く使っていくことになる。

何故か5Cより打点が高く、ちょっとした足元無敵なら潰せてしまうことも、

ヒットさせたりガードさせた場合は何かでキャンセルしよう。

発生13 持続12 硬直15 硬直差-6 下段技で足払い属性

1600dm dm補正83%(70%)

↘+C

しゃがんでやや斜め下にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

対空では使えないが地上相手の牽制と固めで使う

飛び道具判定、EFC不可

発生16 持続17 全体硬直31 硬直差+4 削り100dm

1600dm dm補正91%(80%)

→+C

斜め上に天使のわっかを投げる。

主にコンボパーツとして使うが、対空として使えないことも無い

しかし今作のホーミングは早すぎて、相手の攻撃に対空として合わせるには難しいのであまり使わない

背の低い相手には立ちでも当たらない、キャサリンを除きしゃがみには全キャラ当たらない

発生11 持続7 硬直17 硬直差-3 jc可

1800dm dm補正87%(70%)

E

マーリンでぶん殴る。

空中ガード不能で壁ふっとばし、アルカナ技でのみキャンセルできる。

発生は遅く、空ガ不能としてもコンボとしてもあまり使わない。

アルカナによっては固めに使ったりもする

発生20 持続4 硬直16 硬直差+3 空ガ不能 動作中被カウンター判定

2600dm dm補正83%

最大タメE

E攻撃にガードクラッシュ効果が付く。

攻撃を当てた瞬間は空中にいるためEFCは地面についてから可能

発生が遅すぎて直接的な崩しには使いづらい

発生42 持続4 硬直25 空ガ不能 動作中被カウンター判定

2800dm dm補正83%

↓+E

マーリンで上方向にカチ上げる。

攻撃を当てた瞬間は空中にいるためEFCは地面についてから可能  
空ガ不能としては有り触れた発生だが、横方向の攻撃判定が薄いため端以外では当てづらい  
また空中攻撃のガード硬直が短いものが多いため、下手な位置で空中ガードを狩ろうとすると暴れにまけることもある  
動作中被カウンター判定判定の上硬直も長いので、使いどころには注意しよう

発生13 持続6 硬直26 硬直差-8 空ガ不能 動作中被カウンター判定  
2600dm dm補正83%

最大タメ ↓+E

↓+E 攻撃にガードクラッシュ効果が付く。  
ヒットした場合きりもみふっとばし

攻撃を当てた瞬間は空中にいるためEFCは地面についてから可能  
発生が早いとそこそこ見切られづらい崩しとして便利  
4Dなどで避けられた場合余裕の反確

発生26 持続3 硬直41 空ガ不能 動作中被カウンター判定  
2800dm dm補正83%

## 空中

A

目の前を指でつつく。リーチは短い

連打キャンセル可能のジャンプ技ということで、多少タイミングがあっても連打である程度は誤魔化せることもある  
発生の早さと連打でのフォローで上りJAで対空することが多い  
判定自体は普通なので過信はできない

発生5 持続4 硬直17 連打キャンセル可、jc可  
400dm dm補正95%

→+A

やや斜め上にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

牽制に。基本的にはJ6BかJ6Cの方が多く使うと思われる。

発生24 持続17 全体硬直32 飛び道具判定 削り100dm  
1600dm dm補正91%(80%)

B

しゃがみBと同じモーションの蹴り

発生普通、持続が長い、判定がそこそこ強い、硬直短い、反射判定有りとは何かと便利な技  
地上相手にも空中相手にも多く使っていく技

発生7 持続8 硬直12 jc可、反射判定有り  
1000dm dm補正91%

→+B

前方にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

固め、牽制、コンボと多くの用途で使う  
J6AもJ6Cもそうだが硬直中に着地すると硬直が無くなるので、それを使ったコンボや固めが面白い技

発生24 持続17 全体硬直32 飛び道具判定 削り100dm  
1600dm dm補正91%(80%)

C

天使のわかをフラフープのように使って攻撃する技  
後ろ側にも攻撃判定があるのでめくりにも使える

めくり便利な技、しかし喰らい判定が異様に広がるので当たってないような位置で攻撃をもらってしまうこともある。  
低姿勢にも当たらないので、相手キャラと状況をよく選んで使うことになる

発生12 持続4・3・3・3・4 硬直14 5ヒット技、jc可  
600dm dm補正95%(70%)

→+C

やや斜め下にマーリンのきらきら魔法を飛ばす

発生位置が微妙に違うだけで基本的にはJ6Bと同じ使い方

発生24 持続17 全体硬直32 飛び道具判定 削り100dm  
1600dm dm補正91%(80%)

E

真下にマーリンで殴る  
攻撃判定前にマーリン部分に相殺判定有り

発生してしまえば判定は強いが、発生する前の相殺判定が信用ならないせいで結構カウンターをもらったりする  
地味に硬直も長いので、空振ってしまうとそれなりに危険

発生9 持続6 硬直33  
2600dm dm補正83%

## フレーム表

発生：動作開始から攻撃判定発生まで

持続：攻撃判定が発生している時間

硬直：攻撃判定が無くなり行動可能になるまで

硬直差：その技をガードさせた後の状況で「+」は有利「-」は不利を表す。

なお、技動作やガード終了後は2フレーム間、ガードしかできない時間があるため、

反撃は硬直差より2フレーム以上発生が早い技のみ確定する。

投げ技の場合は硬直差と同じ発生の技まで確定する。

全体動作は発生 + 持続 + 硬直 - 1フレーム

持続のカッコ内()の数字は多段技の攻撃判定が無い時間を表す

青色はガード後有利になる技

技名	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ちA	4	2	10	0	
立ちB	8	7	12	- 3	
立ちC	10	7	21	- 7	
6A	40	17	全体33	-	
6B	49	17	全体33	-	
6C	11	7	17	- 3	
しゃがみA	4	2	10	0	
しゃがみB	7	9	7	0	
しゃがみC	13	12	15	- 6	
3A	16	17	全体31	+ 4	
3B	16	17	全体31	+ 4	
3C	16	17	全体31	+ 4	
ジャンプA	5	4	17	-	
ジャンプB	7	8	12	-	
ジャンプC	12	4・3・3・3・4	14	-	
ジャンプE	9	6	33	-	
ジャンプ6A	24	17	全体32	-	
ジャンプ6B	24	17	39	-	
ジャンプ6C	24	17	39	-	
立ちE	20	4	16	+ 3	
立ちE(最大溜め)	42	4	25	-	
しゃがみE	13	6	17 + 着地9	- 8	
しゃがみE(最大溜め)	26	3	32 + 着地9	-	
レバー入れ投げ	3	1	23	-	
N投げ	5	1	23	-	
空中投げ	3	1	23	-	
技名	発生	持続	硬直	硬直差	備考
そのきらめきはスターライトA(前方)	9	13	6 + 着地11	- 14	
そのきらめきはスターライトB(前方)	11	16	6 + 着地11	- 17	
そのきらめきはスターライトC(前方)	13	19	6 + 着地11	- 20	
そのきらめきはスターライトA(上方)	12	13	25 + 着地12	- 34	
そのきらめきはスターライトB(上方)	12	16	29 + 着地12	- 41	
そのきらめきはスターライトC(上方)	12	19	33 + 着地12	- 48	
そのきらめきはスターライトA(空中)	9	13	23	-	
そのきらめきはスターライトB(空中)	11	16	23	-	

そのきらめきはスターライトC(空中)	13	19	23	-
そのきらめきはスターライト(方向転換横)	12	13	24	- 25
そのきらめきはスターライト(方向転換上)	12	13	29	- 44
そのきらめきはスターライト(方向転換下)	12	12	17	- 16
あなたに贈る幸せのかたち(当身)	3	11	26	-
あなたに贈る幸せのかたち(空中)	3	11	27	-
あなたに贈る幸せのかたち(反撃)	0	10	13	-
切ない想いを受け止めて(1段目)	17	12	13 + 着地29	- 38
切ない想いを受け止めて(2段目)	17	16	13 + 着地29	- 37
切ない想いを受け止めて(3段目)	17	10	19 + 着地29	-
お願い私をつかまえてA	-	-	全体38	-
お願い私をつかまえてB	-	-	全体44	-
お願い私をつかまえてC	-	-	全体55	-
このまなざしはムーンライト(前方)	(暗転)8	-	全体51	+ 9
このまなざしはムーンライト(上方)	(暗転)4	-	全体69	- 17
抱きしめたいよマーリン!	(暗転)4	4	39 + 着地25	- 17
あの流れ星にお願いを!	2(暗転)49	地面まで	全体95	-
乙女心は不安定なの!	(暗転)68	6	50	- 32
乙女心は不安定なの!(EF)	(暗転)67	6	49	-