

## FS-必殺技

コマンドは全て相手が右にいる場合です。

### ネロの必殺技

ネロの必殺技（必殺じゃなくない？）は、全て動物（？）を召還する技です。中でも鹿や蛇に代表される、いわゆる「設置系」のものが強く、これらを駆使して相手の行動を抑制します。接近の機会を作ったり、投げ打撃の二択をしかけたり、相手接近時の保険としても使え、大変重宝します。これら動物を上手く使ってあげましょう。

### FSの必殺技

FSのネロは鹿さんがいないため、立ち回りで相手の事故を誘いにくく、また起き攻めでも簡単な保証なしで行うことができません。しかし鹿さんの代わりに登場したニューフェイス、通称ゲロ。いろいろ弱点はありますが、要塞モードにも起き攻めにも使え、他のスタイルとは別の立ち回りが楽しめます。EXカラスは健在なので、画面端時はEXカラスで完全拘束してあげましょう。またBカラスは殴られると消えるものの、下手に相手が接近すると刺さるので、鹿さんのように対処が難しい技です。上手く出して接近、暴れつぶしにどんどん使っていきましょう。

### 混沌開放・黒翼種 | 236+AorBorC | [活用](#)

通称：カラス、鳩

- Aカラス：



ネロから画面端へ水平にカラスが飛ぶ。弾速が速く、たまに撒くと当たってくれるが、調子に乗っていると読まれてHJからフルコンもらう。遠くで飛び道具等を撒いたとき、特にシューティングゲーにしてくる青子やメカに上手く差し込んであげる。

- Bカラス：



ネロの腹の高さで滞空し、少しずつ前進する。相手がB鳩の目の前に来たら前向き水平方向に発射される。ネロがダメージを受けると消える。鹿さんの代わりにタイミングを計って低ダ・歩きで接近するのが強い。とりあえず出しておけ技。

シエルのダッシュには反応もせず潜られる模様。姿勢の低くなるスライディング系の技にも弱い。また存在判定に触れないと発動しない欠点があるため、カラスを展開しているからと油断し

ているとカラス越しにリーチの長い技を差し込まれる事もある。

#### <Bカラス射出・消滅の諸条件まとめ>

- 1.画面上には3羽まで出せる（Current Codeにて2羽に変更）。
- 2.相手の存在判定（？）に触れると発動
- 3.射程制限有り。一定距離進むと強制的に射出されて退場、攻撃判定は存在する。
- 4.ネロがダッシュやジャンプで追い越して、B鴉を画面後方に消した場合も鴉消滅

#### 検証事項

[問題提起・未確認事項:Bカラス射出の詳細条件（主に相手の振った技・行動の存在認識について）](#)

- EXカラス：



頭上に大量のカラスを召還し、一定時間経過後降り注ぐ。発生保証あり。ヒット時は浮くので追撃可能。

よく動く相手や動きが速い相手の足を止めて仕切り直したり、起き攻め・固めで完全ガードさせ他の動物を安全召還するために使う。

召還のタイミングや距離を誤ると、頭上からは攻撃判定発生前に、地上ではダッシュで潜り込まれそのままフルコン貰うので、ちゃんとよく見て撒くこと。

#### 混沌露出・爬虫形 | 214+AorBorC | [活用](#)

通称：蛇

クワガタなのかムカデなのかよくわかんないし、使用方法も従来の蛇と変わらないから蛇と呼ぶ（EX以外）。

当たると相手は浮くので、近接時5Bでうまく拾ってあげるとエアリアルへ移行できる。

蛇を出した後、素早くコマンドを入力することで画面上に二つ出すことができる（二重蛇）。

- A蛇：



ボタンホールドでゆっくりと進み、ボタンを離すと攻撃する。

C S、H Sの蛇に比べて攻撃判定が前にせり出している、高さがあるので低空の相手にも当たるという特徴がある。前者の特徴には注意が必要で、ボタンを離すタイミングが遅いと攻撃がスカってしまう。

よくあるのは起き攻めセットプレイで蛇を出したは良いが、蛇を出した位置が近すぎて鴨音を狙ってもネロが崩す頃には蛇が当たらない位置まで移動してしまっていて追撃が出来なくなるパターン。

- B蛇：



A蛇より移動が速い。A蛇と違い、こちらはボタンを押さなくても勝手に進む。上方向に意外に判定が長く、空中ガード不可能。  
相手を認識する位置が違うのかCS、HSのB蛇では補足出来ないダッシュ中の相手に当たるとも。

- EX蛇：



通称ワニさん。地面の半分を覆う巨大なワニを召喚する。なぜかこれだけワニだが、カッコイイのでよしとする。  
暗転数F後に発生保証、対空で使いたいところだがなかなか当たらない。ワニが出現してから噛み付くまでに少し間があり、その間を生かして色々出来る。  
補正があまりないらしく、ここから始まるコンボは威力が高い。

## 混沌露出・未熟卵 | 421+AorBorC | [活用](#)

通称：ゲロ

名前を見ると有精未成熟卵なんだろうが、どうみてもゲロ。A,B,EXゲロ、いずれも詳しい攻撃回数、消滅条件がはっきりとわかっておらず、EXゲロについてネロ本体が攻撃を受けると消えることのみ分かっている。

- Aゲロ：



ネロの胸から真下に落ちてネロの背後を暫く漂う。  
防御行動としては秀逸で、相手は下手に近づくと食らってしまう。また相手が飛び越すとき撒いてあげると、不用意に近づくと相手は食らう。ただしゲロ自体はネロの足下前までは戻ってこず、少し下がった位置で消える。  
出がかりの判定が強く、ガードさせれば隙が無いのを利用して先読み対空に、至近距離で撒いて固めのパーツに使ったり...と以外に万能な技。  
なお自分画面端だとゲロの戻りの部分が出画面外に出てしまうために少し使いづらくなる。なお対空にも使えるが、実用性については賛否両論。

検証事項

[問題提起・未確認事項:FS対空Aゲロについて](#)

- Bゲロ：



ネロの足元から前に速く進んでいく。連携や崩しに利用出来る、はずだが今のところ利用方法がない。

- EXゲロ :



相手の足元をかなり長い時間ふらふらとうろつく。相手に殴られると消えるので注意。

**混沌露出・複眼群** | 63214+C | [活用](#)

通称：蠅



EXエッジでゲージを一本分使う。無数のハエが相手を襲う。  
出掛かりに無敵・発生保証もあるのでリバサや相手の地上連携の割り込みに有効。しかし調子によって頭上にいる相手に撒いても、良くて相打ちご存じの人にはフルコンをもらうことになる。相打ち時は基本的にカマキリ安定だが、仰け反り短い技と相打ちになれば低ダJ Bから追撃も可能。投げ無敵が無いので、潜り込まれたら投げられる。  
相手ガード時は有利になるわけではなく五分程度、距離を離して仕切り直しになる。  
サキスパされると持続部分がスカって反確。

AD、AAD、LA

性能は変わらないが、火力が大幅に増強されている。

[TOPに戻る](#)

---

## MBAACCは？

工事中