

CS-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。その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。

CSの必殺技

CSのネロは他のスタイルに比べ（あくまでネロの中で）無難な技、ゆえに使いやすい技にまともっています。鹿さんは相手をサーチししつこく相手を追っかけるので、ネロの行動に安心して保証を付けることができます。といってもご存じの方はうまく避けてくるので、そこは読み合いです。EXカラスは全距離で動物の召還保証に使うことができます。使いやすい技が備わっているため、召還の数が多くなりがちです。召還自体のスキは大きいので、調子に乗って出しているとの的を絞られ反撃を食らいます。A切り等でちらつかせ、召還をなるべく安全に行えるよう心がけましょう。

混沌開放・黒翼種 | 236 + AorBorC | [活用](#)

通称：カラス、鳩

- Aカラス：



前方に射出する飛び道具、ダメージ700程度。屈み状態の敵には当たらず、前ダッシュに当たらないキャラもいる。何故かFレンの鏡にも跳ね返されない。

MBAACC

レンの鏡にちゃんと跳ね返されます。

- Bカラス：



ネロの斜め後方に配置後、一定時間で斜め下に向けて射出。硬直が蛇より若干長い。長リーチキャラやシューティングキャラに対してひっかけやすい。補正はきつめ。

- EXカラス：



鳥の大群をネ口の斜め前方に一斉に配置し、一定時間後に自動発射。
画面を広く長期に渡って攻撃する上に、ネ口の硬直も少ないため出すだけで強力な技。
空中投げやビート>EX鳥等からでも連携に持ち込める。発生保障有。

M B A A C
Ver 1.05

ダウン引き剥がし属性追加、相手ダウン状態>EXカラス召還>2B追撃>EXカラスヒット>低ダ
JB>...で引き剥がす場面が多くなった。

混沌開放・黒翼種 | 623 + AorBorC | [活用](#)

新技で、手動発射できるB鳥をネ口の斜め前方に設置する。(B鳥は斜め後方に設置)
モーションはB鳥に非常に似ているが、B鳥よりも硬直が若干長い。A、B、C昇竜どれか一体しか
置けないが、B鳥と併用は可能。
ボタンはA~Cボタンに対応し、押してる間は切り替える事ができる。本体に攻撃がHITすると勝
手に帰ってってしまう。ダメージは700程度。出すまでに莫大な硬直があり、出すまでの硬直
はB鹿とB蛇を出すくらい長い。

M B A A C

カラスと蛇の仕様については[下記参照](#)

- A昇竜カラス：



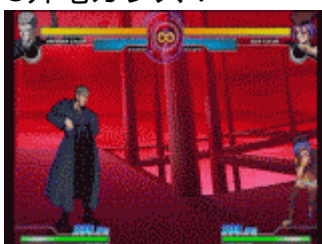
設置後に後退

- B昇竜カラス：



設置後に前進

- C昇竜カラス：



相手の斜め前方にまとわりつき、時間経過で斜めに射出する。

出してから6秒ほど置物、それまでに本体がHITされたら帰っていくので、今のところ使い道が難しい技。

MBAACC
Ver 1.05

硬直が大幅に短縮、立ち回りでも出すのに不安がないレベルになった。

混沌露出・爬虫形 | 214 + AorBorC | [活用](#)

通称：蛇

地をはって前進し、発動時に地面の相手を攻撃する設置技。基本一匹しか出せないが、蛇設置時に限りもう一匹だけ出すことができる（二重蛇）。

- A蛇：



Aボタンホールド（昇竜鳥との併用時注意）で前進し、離す事で発動。
HIT時はロック式の攻撃で、本体による追撃や強制開放が可能。ロック中はHJ、地上ダ空ダ、特殊技が撃てない。

終了後は何故か空から降ってきて地上にダウンする（地上受身可能）。

硬直こそB蛇より長めだがモーションは同じなので、画面が大きくパンしたときに出しておくと感じにくい。

(MBAACC)カラスと蛇の仕様については[下記参照](#)

- B蛇：



A蛇との違いに硬直が短い・前進スピードが速い・自動発動・HIT時は垂直に浮く、といった特徴がある。

A、B共通して対地戦の主力であり、相手を飛ばすために有効な技だが、前ダだけで抜けられるキャラも存在する。

尚ヒスコハに対してはダウンしている翡翠にも発動する等注意が必要。

- EX蛇：



暗転から一定時間後相手の真下から巨大な蛇が発動。空中ガード不能だがシールドは可能。A、B蛇が設置されている間は使えない点やネ口の前方にのみでる点に注意（二重蛇は可能）。

単発だけでダメージは高く、追撃が間に合えば高ダメージが得られる。

使用用途は設置・飛び道具を読んで発動や、相手の着地タイミングを讀んでの発動が主。

ダウン引き剥がし属性追加、ただし地上バウンド補正のため、コンボに組み込んでダメージが伸びない。殺しきる時に出す。

混沌開放・獣角種 | 421 + AorBorC | [活用](#)

- A鹿：



前方に鹿を出し、一回だけ鹿が跳ねて攻撃する。相手が出したネロの位置より後方にいれば振り向く。

ガード時はネロ大幅有利、H I T時はゆるやかに浮く。本体の懐に入られると当たらないので過度な信用は禁物。

- B鹿：



鹿を出した後に地上で鹿が二回攻撃する。攻撃間隔が遅めなので単体では強くないが、連携に入れられれば投げから（インバリだが）拾えたり、相手を引き戻したり、鴨音折など凶悪な技になる。

近作からシールド可能、L Aに注意。

- EX鹿：



鹿が短い間隔で3回攻撃する、振り向きあり。B鹿よりも硬直が短く上に発生保障付き。

鹿の間に入った敵は小パン二発分くらいしか振ることができない。

鹿単発のダメージが高いため、崩した際には大ダメージを狙える。

近作からシールド可能、L Aに注意。

混沌開放・幻想種 | 63214 + C | [活用](#)



発生が8Fの無敵技。リーチが4Cより若干長いので、隙が大きめに設定されている。そのため密

着状態でガードされるとフルコンコースをもらう。与えるダメージも良心的で、レデュースされると1500もいかないことがしばしば。
とはいえども、リーチは長いので飛び道具等を見てからできるならば強力な技である。
台詞は「呪うがいい」と言っている。

武装999(AD)| 41236 + C | [活用](#)



DCS (ドーピングコンソメスープ)

ネロ本体が武装して画面4分3程直線に突進する技。ガード不能攻撃でネロが発生から終了まで完全に隙がない、が発生が非常に遅い。EX烏との組み合わせは回避不能と言われることがあるが、EX烏シールド中は打撃無敵なので確定状況はそうそう起きない。非常に時間の長い技なので、タイムアップ間際に相手が強制開放のゲージないこと前提でAD + 前ダッシュが4秒程消費させることができる。

武装999(AAD)| 41236 + C | [活用](#)



ADの発生を早くし、画面を往復して2HITするようになったもの。ガード不能の割にダメージと発生が優秀で、ADと違い確定状況が作られやすい。非常に優秀なのだがBH状態になるとクレセントの長所であるゲージ回転が悪くなるため、前作ではあまり多用されなかった。短所として、

- 場所や動物の絡みで2HIT目が当たらない
- 終了後は存在判定がないので、キャラを重ねられるだけでも表裏二択の起き攻めを食らう

という点がある

獣の数字(LA)| BLOOD HEAT中にEXシールド | [活用](#)



凶悪なダメージが多い今作、露骨にねらいにいかないまでも頭の片隅には置いておいてください。

ボタンホールドを伴う動物召喚の仕様

M B A A C

昇龍カラス

昇龍カラスの配置は一匹のみ、以降の昇龍カラスの入力は、すべて波動カラスに化ける。

例：

C昇龍カラス A昇龍カラスは、A昇龍カラスがA波動カラスに化ける。

A昇龍カラス B昇龍カラスは、B昇龍カラスがB波動カラスに化ける。

ホールドするボタンの移動が可能。

例：

A昇龍カラス Bをホールド Aを離す カラスはホールドされたまま

A蛇

ホールドボタンの移動はない。

前作仕様だったホールドボタンの移動がない。昇龍カラスの仕様に吸収されたか。

昇龍カラスとの複合仕様

- A昇龍カラス A蛇は、Aを離すと同時に解除される。A蛇 A昇龍カラスも同様。
- A昇龍カラス A蛇 Bをホールド、とした場合は、Aを離すとA蛇、Bを離すとA昇龍カラスが解除される。A蛇 A昇龍カラス Bをホールドも同様。

ダウン引き剥がし技一覧

M B A A C
Ver 1.05

A鹿、EX鹿、B蛇、EX蛇、AD

いずれもコンボに組み込んでもダメはのびません。