技名	ダメージ	ガード	発生	持続	硬直	全体	硬直差	無敵	属性	備考
立ちA	170	上	8	2	13	22	−3			
立ちB	410	上	11	3	29	42	−16			
立ちC	510	上	15	3	38	55	−23			
立ちC(インクリース)	1200	中	36	15	38	88	−16			初段ガード後は上段
しゃがみA	120	下	6	2	13	20	−3		足元	
しゃがみB	420	上	13	4	22	38	−10			
しゃがみC	490	上	14	3	29	45	−14			
ジャンプA	140	中	8	2	19	28	−		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプB	380	中	10	3	24	36	−		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC	440	中	16	5	16	36	−		頭	動作後は空中で行動可
ジャンプC(インクリース)	855	中	21	4(8)7	19	58	−		頭	初段ガード後は上段 動作後は空中で行動可
ダッシュB	910	上	12	11	32	51	−11			
ダッシュC	981	上	13	11	32	52	−11			
3+B	444	上	11	2	23	35	−7	8～12頭		
3+C	490	上	11	3	21	34	−6			
J2+C	880	上	15	1	10	25	+1		頭	
B>B	910	上	12	8	32	51	−11			
C>C	420	上	24	1	24	48	±0			
2C>2C	420	下	16	3	32	50	−12			
3C>3C	420	上	16	3	32	50	−12			
JC>JC	420	上	15	4	22	40	−			動作後は空中で行動可
トライファーケット	1156	上(空)	15	9	28	51	−6			硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
トライファーケット(インクリース)	1156	上(空)	24	12	42	77	−21			硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)トライファーケット	1156	上(空)	15	9	着地10	−	−8		頭	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)トライファーケット(インクリース)	1156	上(空)	24	12	着地12	−	−23		頭	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
→押しながらヒット前にA	700	上(空)	7	2	着地6	−	−2			ヒットorガード時は着地硬直0 硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
→押しながらヒット前に 2+A	700	中	17	3	着地8	−	−5			硬直差は最低空で出してガードさせた場合のもの
投げ	1605	不	4	1	22	26	−		投	投げ無敵時金投げ
スキューア(A)	880	上(空)	17	8	24	48	−10		弾	しゃがみには当たらない
スキューア(B)	880	上(空)	39	8	8	54	+6		弾	しゃがみには当たらない
スキューア(EX)	1520	上(空)	14	8	25	46	−4	1～3投	弾	
(空中)スキューア(A)	880	上(空)	19	8	着地2	51	−9		弾	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)スキューア(B)	880	上(空)	35	8	着地2	53	+5		弾	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)スキューア(EX)	1520	上(空)	11	8	着地2	35	+4		弾	硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
インタフェアランス(A)	720	上	15	3	21	38	−5			
インタフェアランス(B)	910	上	37	3	9	48	+13			
インタフェアランス(EX)	1390	上	12	3	19	33	−3	1～3投		
コンデンスグルーム(A)	1904	上(空)	82	−	−	57	+74		弾	ダメージは8ヒット時のもの
コンデンスグルーム(B)	2486	上(空)	86	−	−	69	+71		弾	ダメージは11ヒット時のもの
コンデンスグルーム(EX)	2379	上(空)	77	−	−	34	+130	1～3投	弾	ダメージは15ヒット時のもの
(空中)コンデンスグルーム(A)	1904	上(空)	82	−	−	51	−9		弾	ダメージは8ヒット時のもの
(空中)コンデンスグルーム(B)	2486	上(空)	86	−	−	64	+5		弾	ダメージは11ヒット時のもの
(空中)コンデンスグルーム(EX)	2379	上(空)	77	−	−	50	+4		弾	ダメージは15ヒット時のもの
ディズマルサイン(A)	0	−	−	−	着地4	49	−	7～12頭・弾・空突/13～18打撃/19～20全		
ディズマルサイン(B)	0	−	−	−	着地0	40	−	9～14頭・弾・空突/15～21打撃/22～23投		41Fから空中で行動可
ディズマルサイン(C)	1983	上(空)	43	−	着地20	74	+13	9～14頭・弾・空突/15～21打撃	弾	ダメージは13ヒット時のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
(空中)ディズマルサイン(A)	0	−	−	−	着地4	49	−	7～12頭・弾・空突/13～20全		
(空中)ディズマルサイン(B)	0	−	−	−	着地0	21	−	9～14頭・弾・空突/15～23投		41Fから空中で行動可
(空中)ディズマルサイン(C)	1983	上(空)	41	−	着地20	71	+13	7～12頭・弾・空突/13～18全	弾	ダメージは13ヒット時のもの 硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(A・LV1)	660	中	18	17	−	51	−2		弾	屈相手には29Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(A・LV2)	770	中	16	17	−	49	−2		弾	屈相手には27Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(A・LV3)	880	中	15	17	−	48	−2		弾	屈相手には26Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(A・LV4)	1485	中	14	17	−	47	−2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(A・LV5)	1485×3	中	14	17	−	47	−2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(B・LV1)	660	中	18	17	−	51	−2		弾	屈相手には29Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(B・LV2)	770	中	16	17	−	49	−2		弾	屈相手には27Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(B・LV3)	880	中	15	17	−	48	−2		弾	屈相手には26Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(B・LV4)	1485	中	14	17	−	47	−2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(B・LV5)	1485×3	中	14	17	−	47	−2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(C・LV1)	660	中	18	17	−	51	−2		弾	屈相手には29Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(C・LV2)	770	中	16	17	−	49	−2		弾	屈相手には27Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(C・LV3)	880	中	15	17	−	48	−2		弾	屈相手には26Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(C・LV4)	1485	中	14	17	−	47	−2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
フォールンペイン(C・LV5)	1485×3	中	14	17	−	47	−2		弾	屈相手には25Fにヒット。硬直差は立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの
レバナンスピラー(A)	880	下	15	3	17	34	−8			
レバナンスピラー(B)	880	下	15	3	17	34	−8			
レバナンスピラー(EX)	1880	下(空)	11	3	27	40	−2	1～3投		
アンチディスパーシヴ	2564	上(空)	27	12	−	38	+16		弾	ダメージは6ヒット時のもの 硬直差は密着からガードさせた場合のもの
ネールトーレント	3112	上(空)	21	5	14	58	+52		弾	ダメージは17ヒット時のもの 硬直差は密着から立ち状態のハイドにガードさせた場合のもの 動作後は空中で行動可
インペイルメント	3087	上(空)	12	5	54	70	−41	1～16全/17～31投		
イン・ザ・ダークネス	3880	上(空)	15	6	47	67	−25	1～26全		